

JAMES POND 2

CODENAME

RoboCod



SEGA™

U.S. GOLD



CONTENTS

English Instructions	4
Deutsch Anleitung.....	10
Instructions Françaises	16
Italiano Istruzioni	22
Español Instrucciones.....	28
Suomenkieliset Ohjeet	34
Nederlands Handleiding	40
Svenska Instruktioner	46

EPILEPSY WARNING

WARNING: READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.

EPILEPSIE-WARNUNG

WARNUNG: VOR GEBRAUCH DES SEGA-VIDEO-GAME-SYSTEMS LESEN!

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten durch aufblitzende Lichter ausgesetzt sind. Bei diesen Personen kann ein epileptischer Anfall dadurch hervorgerufen werden, daß sie bestimmten Lichtmustern auf oder im Hintergrund eines Fernsehbildschirmes oder beim Spielen von Video-Spielen ausgesetzt sind. Bestimmte Umstände können unentdeckte epileptische Symptome auch in solchen Personen hervorrufen, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Falls Sie oder ein Familienmitglied von Ihnen an Epilepsie leidet, so fragen Sie Ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen. Sollte bei Ihnen während des Spielens eins der folgenden Symptome wie: Schwindelgefühl, veränderliche Sehkraft, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientierung, jegliche Art von unwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiterspielen.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME DE JEU VIDÉO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous présentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, déséquilibre, mouvement involontaire, ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.

AVVERTENZA PER GLI EPILETTICI

ATTENZIONE: LEGGERE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PRIMA DI UTILIZZARE IL SISTEMA DI VIDEOGIOCHI SEGA

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermitten chiare. Pertanto l'esposizione a luci intermitten chiare, durante la visione di programmi TV oppure il gioco, espone queste persone al rischio di attacchi epilettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epilettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete SUBITO di giocare e, prima di riprendere, consultate un medico.

ADVERTENCIA: A EPILÉPTICOS

ADVERTENCIA: LEA ESTA NOTA ANTES DE USAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO SEGA.

Un porcentaje muy pequeño de individuos podrá sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertos patrones de luz o luces destellantes. La exposición a ciertos patrones de luz o fondos en una pantalla de televisión, o al jugar juegos de video, podrá provocar ataques de epilepsia en estos individuos. Ciertas condiciones podrán inducir síntomas de epilepsia no detectables incluso en personas que no hayan sufrido de epilepsia con anterioridad. Si usted, o alguien de su familia, sufre de epilepsia, consulte a un médico antes de jugar. Si al jugar un juego de video usted presenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE el uso del sistema, y consulte a un médico antes de reanudar el juego.

VAROITUS KAATUMATAUDISTA

VAROITUS: LUE ENNEN KUIN KÄYTÄT SEGA-VIDEOPELJÄRJESTELMÄÄ.

Erittäin pieni prosenttimäärä yksilöistä saattaa kokea kaatumatautikohtauksia, joutuessaan alittiksi vilkkuvien valojen tiettyille valokuviolle. Alitus tiettylle valokuviolle tai television kuvaruudun taustalle tai videopelien pelaaminen saattaa aiheuttaa kaatumatautikohtauksen näissä ihmisisissä. Tiettyt olosuhteet saattavat aiheuttaa huomaamattomia epileptisiä oireita jopa sellaisissa henkilöissä, joilla ei ole aikaisemmin ollut kohtauksia tai kaatumatautia. Jos sinulla tai jollain perheesi jäsenellä on epileptinen terveystila, kysykää neuvoja lääkäritä, ennen kuin pelaatte näitä pelejä. Jos sinulle tulee jokin seuraavista oireista videopelin pelaamisen aikana: huimaus, vaihtuva näkö, silmien tai ihasten nykäyksiä, tiedottomuus, epätietoisuus ajasta ja paikasta, mitä tahansa odottamattomia liikkeitä tai kouristuksia, lopeta VÄЛИTTÖMÄSTI laitteen käyttö ja kysy neuvoja lääkäritä, ennen kuin jatkat peliä.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

WAARSCHUWING: DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT

Het zou kunnen gebeuren dat een enkeling epileptische aanvallen krijgt door blootstelling aan bepaalde lichtpatronen van knipperende lichten of achtergronden van een televisiescherm of bij het spelen van videospelletjes. Bepaalde omstandigheden kunnen niet-waargenomen epileptische symptomen opwekken bij mensen, ook al hebben zij geen eerdere aanvallen van epilepsie gehad. Als u, of iemand in uw familie, één van de volgende symptomen van een epileptische aanval vertoont tijdens het spelen van een videospelletje, moet u het gebruik ONMIDDELIJK stoppen en uw arts raadplegen voordat u weer begint. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, een reflexbeweging, of stulptrekkingen.

EPILEPSI WARNING

VARNING: LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR ANVÄNTA ETT SEGA-VIDEOSPEL

En mycket liten grupp individer kan utsättas för epilepsianfall när de förfinner speciella bildmönster och blinkade ljuseffekter. Vissa mäniskor, som utsätts för speciella bildmönster eller bakgrunder på en TV-skärm, löper risk för epilepsianfall. Vissa situationer kan utlösa epilepsianfall till och med hos personer som aldrig förr har haft sådana anfall. Om du, eller någon i din familj, lider utav epilepsi, måste läkare rådfrågas innan du börjar spela videospel. Kontakta läkare OMEDELBART om du märker några av följande symptom: yrsel, förändrad synförmåga, ryckningar i ögon eller muskler, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar. Fortsätt ej spela, utan kontakta läkare utan dröjsmål.

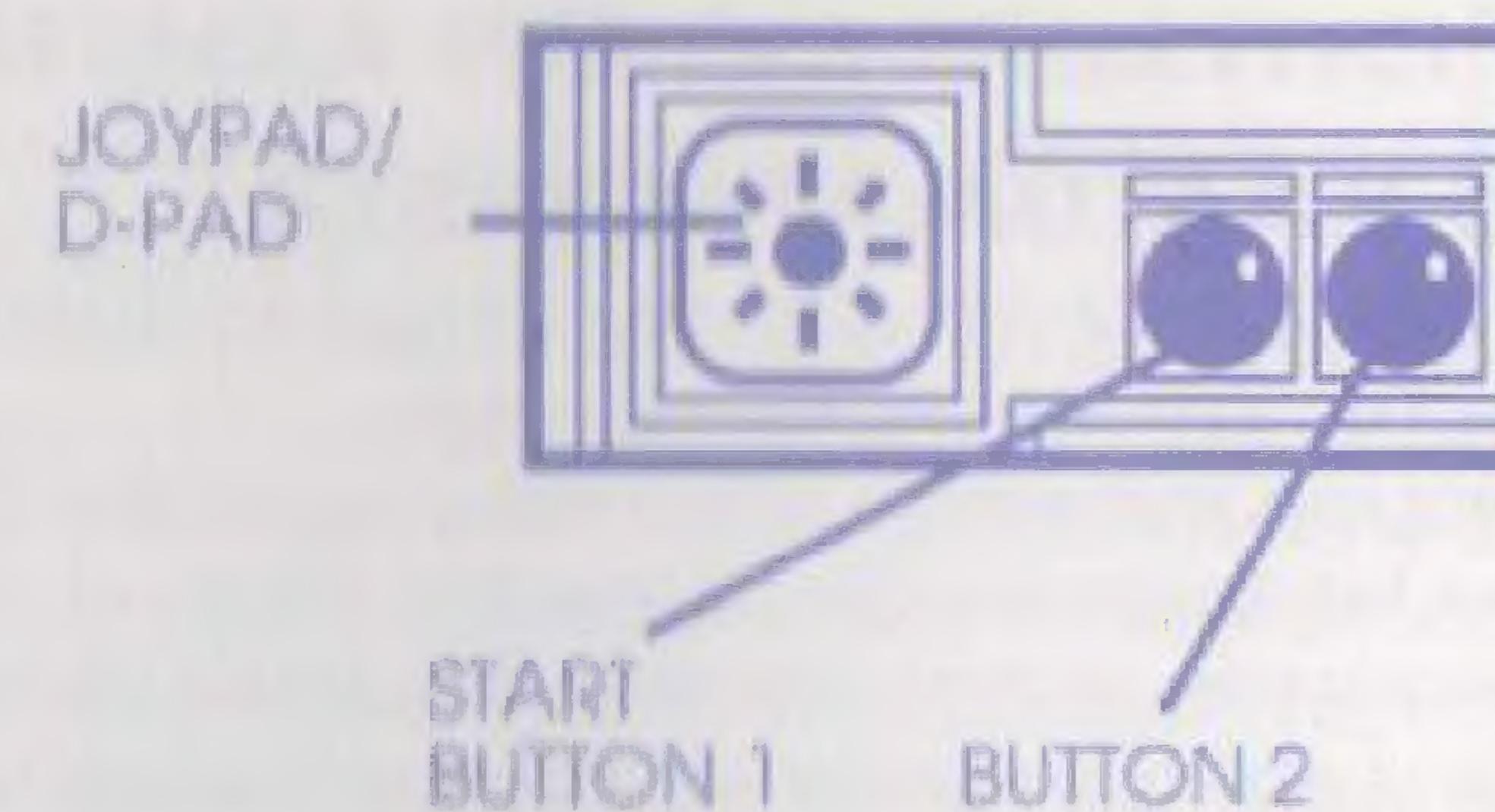
INDEX

LOADING INSTRUCTIONS - STARTING UP	4
SCENARIO	5
CONTROLS	5
STRETCH YOURSELF	5
SMUSH MAYBE'S MEANIES	5
LOOK AROUND	5
WHAT YOU SEE	5
BARBER POLE EXITS	6
BONUS BLOCKS	6
REMAINING CHANCES	6
PENGUIN BOMBS	6
POND'S MARKERS	6
TOP SECRET DOSSIER	6
RESCUE MISSION ONE: SCARY SPORTS!	6
RESCUE MISSION TWO: FRIGHTFUL FLUFFY TOYS!	6
RESCUE MISSION THREE: SICKENING SWEETS!	7
RESCUE MISSION FOUR: MENACING MECHANICAL TOYS!	7
RESCUE MISSION FIVE: BEWARE OF BATTIME!	7
RESCUE MISSION SIX: BELLIGERENT BOARD GAMES!	7
RESCUE MISSION SEVEN: A CRINGING CASTLE!	7
RESCUE MISSION EIGHT: THE ATTACKING ARTS!	7
RESCUE MISSION NINE: THE WACKIEST CIRCUS ON EARTH!	7
HIDDEN TREASURES	7
POWER STARS	7
BULLETPROOF ARMOUR	8
WING ATTACHMENTS	8
GOLDEN ANKHS	8
UMBRELLAS	8
CREDITS	8
WARRANTY	8
HANDLING THE MEGA CARTRIDGE	8
SEGA / U.S. GOLD HELPLINE	9

LOADING INSTRUCTIONS

Starting Up

1. Turn your Sega™ Master System™ OFF. Never insert or remove a game cartridge when the power is on.
2. Make sure a controller is plugged into the port labelled Control 1 on the console.
3. Insert the game cartridge into the slot on the Master System. Press firmly to lock the cartridge in place.
4. Turn your Master System ON. The Sega logo appears followed by the James Pond II title screen. If you don't see the screens, begin again at step 1.
5. Press START (Button 1) to begin play.



Important

Always make sure the power switch is turned OFF before inserting or removing the Sega cartridge.

Note

This game is for one player only.

Scenario

POND: HELPI

Dateline: 12/23

0800 hrs.

North Pole

To: James Pond

Transmission from high-general "s":

POND, THE SINISTER DR. MAYBE IS BACK. We have learned from our spies that he has infiltrated Santa Claus's main toy factories in the North Pole and is planting bombs disguised as penguins throughout the factories. They will detonate in 48 hours. Pond, many crime-fighters have tried, but none can defeat Dr. Maybe. So we call on you, Masterful Cod of crime-fighting, to come out of the water and into your Robosuit created by our highest-ranking scientist, Phil.

The suit contains enough oxygenated water to keep you and your scales healthy while you are on land. Phil also designed wings and sparkling armour to be fitted to your suit, but Dr. Maybe pilfered them and took them back to his toy factories before we could attach them. Look for these fittings throughout your missions and use them to help you in your battle against Maybe.

Because of the special machine-like powers the Robosuit gives you, we will call you by codename ROBOCOD for the remainder of this mission.

Good luck, Robocod, and please, SAVE SANTA'S TOYS!

CONTROLS

Robocod, we realise that your Robosuit will take some getting used to, so we've compiled this short list of instructions to help you adjust quickly.

To pause your adventure, just press PAUSE on the Master System

STRETCH YOURSELF

Press and hold button 2 to stretch up. If you extend to a ledge, release button 2 to grab it, then D-Pad RIGHT or LEFT to move sideways. Your body automatically snaps up! If one of Maybe's Meanies bites your tail while you are stretching, you'll snap back down, so time your stretching carefully (for long-distance stretching, try wiping out the meanies around you before you begin stretching).

SMUSH MAYBE'S MEANIES

To land on any opponent (known as Maybe's meanies to those in the know), press button 1 to jump up and D-Pad RIGHT or LEFT to position yourself over them. Some meanies only need one hit, others take more hits before they disappear. D-Pad DOWN in mid-air just before you land on a meanie to double the damage. Press button 1 as you land on a meanie for an extra high rebound!

LOOK AROUND

To see the area directly below you, D-Pad DOWN and hold it, then press button 2. To get a wider view of the area below you, D-Pad DOWN, press button 2, then move the D-Pad.

WHAT YOU SEE

Each factory is guarded by Dr. Maybe's el-cheapo security system. Why was it so cheap? Because it doesn't work in the

frozen wasteland of the Arctic. The system has short-circuited, allowing you to pass freely from one factory to the next, but only in order from the ground up. Explore the castle rooftops - you may find some very interesting nooks and crannies.

TO CONTINUE PLAYING FROM THE CONTINUE SCREEN (AT THE END OF A GAME), JUST PRESS BUTTON 1.

BARBER POLE EXITS

To exit most rooms, walk to the Barber Pole Exit when it's flashing. Sometimes you have to collect all Penguin Bombs in a room before the exit flashes, sometimes you won't (in a secret bonus room, for instance, the exits are always flashing). There is more than one way to exit many rooms.

BONUS BLOCKS

Bump these blocks from underneath for surprises good and bad. If a meanie pops out, RUN! If a car, plane, or bathtub pop out, jump in and press button 1 to fly.

REMAINING CHANCES

This tells you how many chances you have left to finish the game. On one hand, the Cod counts down your Chances to catch Dr. Maybe. In the other hand, he holds batteries for the Robosuit. Each time one of Maybe's Meanies touches you, you lose a battery. When you're out of batteries, the suit quits working and you lose a chance. Stock up on batteries by collecting stars.

PENGUIN BOMBS

Dr. Maybe's bombs have been disguised as penguins to hinder your rescue attempts. There are Penguin Bombs on most levels and you must deactivate all bombs on a level before the Barber Pole Exit flashes.

POND'S MARKERS

Pond's markers are not in our spy photos, but they do exist in some of the more difficult rooms. They are orange boxes set up on a stand and when you pass them, they pop open to reveal a picture of you, James. If you lose a Chance, you begin the level again at the last marker you passed.

TOP SECRET DOSSIER

Here are your mission assignments, Robocod. They include all the information we've been able to get from our spies inside the factories. Remember, we don't have the keys to each factory, but when you rescue the toys in one, Maybe's short-circuited security system unlocks the next door for you! GOOD LUCK.

RESCUE MISSION ONE: SCARY SPORTS!

Jump over ping-pong paddles and volleyballs, then stretch high above giant boxing gloves and golf clubs to clobber Dr. Maybe's servants of destruction. If you're lucky enough to find an airplane, just jump in the cockpit to fly! Our spies tell us that this is where Maybe has hidden one of the sets of wing attachments for your Robosuit.

RESCUE MISSION TWO: FRIGHTFUL FLUFFY TOYS!

Rescue sinister stuffed bears and horrified hippos before Dr. Maybe devours them! Collect points and extra lives on this level to stock up for the lean times ahead. Duck down to avoid the playing-card birds overhead! Their bites are costly!

RESCUE MISSION THREE: SICKENING SWEETS!

All the world's holiday cakes, candies, and cookies are made here in Santa's sweet factory. Battle half-baked Cherry Pie soldiers and Maybe's mutant caterpillars to make the sour candy sweet again. If Barber Pole exits aren't getting you anywhere, look for secret pits and tunnels.

RESCUE MISSION FOUR: MENACING MECHANICAL TOYS!

Model trains, hungry cars, and crazed wind-up dolls chase you through the ins-and-outs of the menacing mechanical toy factory! Remember, Dr. Maybe has a screw loose so stay on the tips of your fins! Use the dolls and small trains to bounce up to goodies out of reach.

RESCUE MISSION FIVE: BEWARE OF BATHTIME!

There's only one way to rescue the toys made especially for bathtime - in a bathtub! Bump the very first mystery block you see and a tub pops out for you to use. Press button 1 to jump in, then button 1 to fly up. Be sure to check near the bottom for Golden Ankhs (extra lives) - you're constantly moving so pay close attention!

RESCUE MISSION SIX: BELLIGERENT BOARD GAMES!

Vicious chess pieces and foul dominos abound in the board games factory. Defeat legions of snakes and climb high ladders to rescue hostage toys from the hands of Dr. Maybe. Use your super stretch-ability to reach secret rooms and rescue toys hidden among the cards and dominos.

RESCUE MISSION SEVEN: A CRINGING CASTLE!

Run across blocks and escape angry flowers to get over the obstacles outside the castle. Leap on castle window sills to reach the top of the castle and save the toys! Flowers only attack when you get too close, so try to stay as far away from them as you can!

RESCUE MISSION EIGHT: THE ATTACKING ARTS!

Stereo systems, paintbrushes, and typewriters were never as unfriendly as this! Work your way through this factory of the arts and don't waste time.

RESCUE MISSION NINE: THE WACKIEST CIRCUS ON EARTH!

Big tops and clowns turn into big problems and frowns in Dr. Maybe's Circus! Get shot out of a cannon and into adventure while collecting all you can. You're almost ready to confront Dr. Maybe! We were not able to obtain any secret information about this factory, so you'll have to complete this mission on your own. Good luck, Robocod!

HIDDEN TREASURES

Pond, there are all manner of objects hidden throughout the factories. Most objects will give you a certain amount of points to improve your rating as an underwater agent. Earn 500,000 points, and you'll get an extra chance. BUT, there are a few objects listed below with special significance.

POWER STARS

Pick up Power stars for an extra robosuit battery.

BULLETPROOF ARMOUR

Dr. Maybe has scattered suits of armour around the different areas of the factory. When you pick one up, a sparkling shield of protection temporarily surrounds you against Maybe's meanies.

WING ATTACHMENTS

Before our scientists could attach your wings, Maybe's Meanies stole them and took them to different places around the factory. When you pick them up, press button 1 to fly up, then D-Pad RIGHT or LEFT to move. Sometimes you'll find a few pairs of wings together. F.I.S.H. recommends that you take one pair and leave the others in case you need them later.

GOLDEN ANKHS

Pick up a Golden Ankh for an extra life.

UMBRELLAS

When you fall, you fall fast and hard - that's the price you pay for wearing a ton of steel. Pick up umbrellas you find along the way to slow any falls you have. To manoeuvre mid-fall, just D-Pad RIGHT and LEFT.

CREDITS

James Pond™ and Robocod™ are trademarks of Millennium..

All software is © 1993 Millennium/Vectordean. All rights reserved.

Licensed by U.S.Gold Ltd. All rights reserved. U.S. GOLD is a registered trademark of U.S. Gold Ltd.

This game is licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MASTER SYSTEM.

"SEGA" and "MASTER SYSTEM" are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

WARRANTY

U.S. Gold reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice.

U.S. Gold makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose.

If any defect arises during the ninety day limited warranty on the product itself (i.e. not the software programme, which is provided "as is"), return it in its original condition to the point of purchase.

HANDLING THE MEGA CARTRIDGE

The MEGA CARTRIDGE is intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage:

1. Do not immerse in water!
2. Do not bend!
3. Do not subject to any violent impact!
4. Do not expose to direct sunlight!
5. Do not damage or disfigure!
6. Do not place near any high temperature source!
7. Do not expose to thinner, benzine, etc.
 - When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
 - Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING

For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

SEGA / U.S. GOLD HELPLINE

U.S. Gold is dedicated to your enjoyment
of this game.

However if you need a helpful hint then
we have a special telephone number
for you available

24 hours a day, 7 days a week.

This line also includes information on
promotions, events plus exciting
competitions!

**CALL NOW ON
0839 654 274***

This service is provided by U.S. Gold Limited,
Units 2/3 Holtord Way, Holtord, Birmingham B6 7AX.

Tel: 021 625 3366.

(Calls charged at 36p a minute off-peak;
48p a minute at all other times).

Please obtain permission to call from the person
who pays the bill!

* Available in the UK only.

INHALT

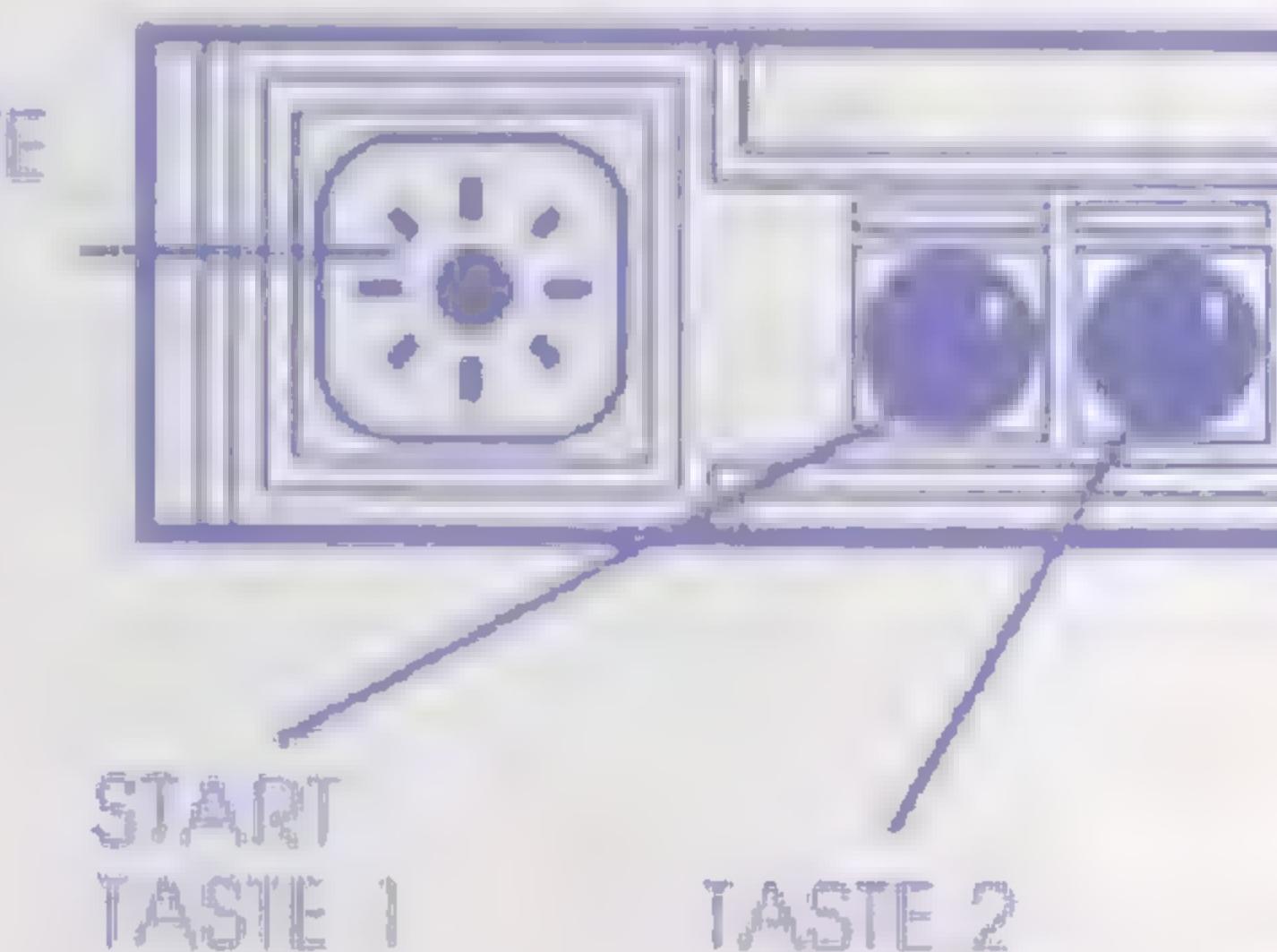
LADEANWEISUNGEN - START	10
WICHTIG	10
DIE GESCHICHTE	11
BEDIENUNG	11
SICH STRECKEN	11
WAS TUN GEGEN MAYBES MIESLINGE?	11
DIE GEGEND ÜBERBLICKEN	11
WAS SIE SEHEN	12
GESTREIFTE PFOSTEN (AUSGÄNGE)	12
BONUS-BLÖCKE	12
VERBLEIBENDE SPIELCHANCEN	12
PINGUIN-BOMBEN	12
MARKIERUNGS-PUNKTE	12
CONTINUES	12
PAUSE	12
STRENG GEHEIMI	12
RETTUNGSMISSION 1: SPORT IST MORD	13
RETTUNGSMISSION 2: KALTE KUSCHELTIERI	13
RETTUNGSMISSION 3: SAURE SÜSSIGKEITEN	13
RETTUNGSMISSION 4: AGGRESSIVES AUFZIEH-SPIELZEUG	13
RETTUNGSMISSION 5: BADEWANNEN-GEBLUBBER	13
RETTUNGSMISSION 6: BÖSARTIGE BRETTSPIELE	13
RETTUNGSMISSION 7: BIESTIGE BURG	13
RETTUNGSMISSION 8: KRIEGERISCHE KÜNSTE	14
RETTUNGSMISSION 9: ZICKIGER ZIRKUS	14
VERSTECKTE SCHÄTZE	14
ENERGIE-STERNE	14
KUGELFESTE RÜSTUNG	14
FLÜGEL	14
GOLDENE ANKHS	14
REGENSCHIRME	14
CREDITS	14
GARANTIE	15
BEHANDLUNG DES MEGA-CARTRIDGE	15

LADEANWEISUNGEN

Start

1. Schalte dein Sega TM Master System TM AUS. Lege niemals die Spielkassette ein oder nimm sie heraus, wenn das Gerät eingeschaltet ist.
2. Prüfe, ob der Controller an den Konsolenport mit der Bezeichnung Control 1 angeschlossen ist.
3. Stecke die Spielkassette in den Einschub des Master Systems. und drücke sie fest nach unten.
4. Schalte das Master System TM EIN. Daraufhin erscheint das Sega-Logo und der James Pond II - Titelbildschirm. Kannst du keinen dieser Bildschirme sehen, dann beginne noch einmal bei Schritt 1.
5. Drücke START (Knopf 1), um das Spiel zu beginnen.

RICHTUNGS-TASTE R-TASTE



Wichtig

Stellen Sie den Schalter vor jedem Einschieben oder Herausnehmen einer Sega-Spielkassette auf "OFF".

Hinweis

Dieses Spiel hat keine Zwei-Spieler-Option.

Die Geschichte

POND: HILFE!

Datum: 23.12.

Zeit: 8 Uhr

Ort: Nordpol

An: James Pond

Von: F.I.S.H. Hauptquartier

POND, DER FINSTERE DR. MAYBE HAT WIEDER ZUGESCHLAGEN. Von unseren Agenten haben wir erfahren, daß er am Nordpol die zentralen Spielzeugfabriken des Nikolaus' in seine Gewalt gebracht und dort zahlreiche als Pinguine getarnte Bomben versteckt hat. Sie werden in 48 Stunden detonieren.

Pond, viele Agenten haben versucht, Dr. Maybe zu besiegen, aber keiner hat es geschafft. Deshalb ruhen alle unsere Hoffnungen auf Ihnen, unserem besten Mann. Verlassen Sie also Ihr heimatliches Gewässer und steigen Sie in Ihren neuen Robo-Anzug, den Phil, unser bester Wissenschaftler extra für Sie gebaut hat.

Der Anzug enthält genügend mit Sauerstoff versetztes Wasser, um Sie und Ihre Schuppen auch an Land bei bester Gesundheit zu erhalten. Zusätzlich hatte Phil Flügel und schwimmende Schilder für Ihren Anzug konstruiert. Leider hat Dr. Maybe sie abgegriffen und in den Spielzeugfabriken versteckt, bevor sie am Anzug angebracht werden konnten. Halten Sie also während Ihrer Missionen die Augen offen, finden und benutzen Sie die Geräte für Ihren Kampf gegen Dr. Maybe. Wegen der speziellen Fähigkeiten, die Ihnen der Anzug verleiht, werden Sie für die Dauer dieser Mission den Codenamen ROBOCOD führen.

Viel Glück, Robocod, und bitte: RETTEN SIE DIE WEIHNACHTSGESCHENKE!

BEDIENUNG

Robocod, es ist uns klar, daß die Beherrschung des Robo-Anzugs einige Übung erfordert, daher ein paar Hinweise. Drücke PAUSE auf dem Master System, um dein Abenteuer zu unterbrechen.

SICH STRECKEN

Knopf 2 drücken und festhalten. Wenn Sie dann an einen Vorsprung oder Sims stoßen und sich an ihm weiterhangeln wollen, Knopf 2 wieder loslassen und auf dem Steuerkreuz die gewünschte Richtung rechts oder links drücken. Ihr Körper wird von alleine nachkommen. Falls einer von Maybes Schergen Sie in den Schwanz beißt, während Sie sich strecken, fährt Sie der Anzug automatisch wieder nach unten. Achten Sie deshalb genau auf Ihr Timing (Wenn Sie sich über große Distanzen strecken wollen, empfiehlt es sich, alle Gegner zuvor aus dem Weg zu schaffen).

WAS TUN GEGEN MAYBES MIESLINGE?

Um auf einen Gegner draufzuhüpfen, mit Knopf 1 hochspringen und mit dem Steuerkreuz in die gewünschte Richtung steuern. Einige Gegner benötigen nur einen einzigen Treffer, andere etliche mehr, bevor sie verschwinden. Wenn das Steuerkreuz kurz vor der Landung nach unten gedrückt wird, verdoppelt sich der angerichtete Schaden. Wird bei der Landung auf einem Gegner Knopf 1 gedrückt, können Sie besonders hoch springen.

DIE GEGEND ÜBERBLICKEN

Das Gelände unter Ihnen können Sie sehen, wenn Sie erst das Steuerkreuz nach unten drücken und festhalten und gleichzeitig Knopf 2 drücken. Wenn Sie anschließend das Steuerkreuz zusätzlich nach rechts oder links bewegen, sehen Sie einen noch größeren Ausschnitt.

WAS SIE SEHEN

Jede Fabrik wird durch Dr. Maybes supergünstiges Alarmsystem geschützt. Warum es so billig ist? Weil es unter arktischen Temperaturen nicht richtig funktioniert. Ein Kurzschluß befindet sich im System, der es ermöglicht, problemlos von einer Fabrik in die nächste zu gelangen - allerdings nur in aufsteigender Reihenfolge, das heißt, vom Erdgeschoß in Richtung Dach. Es lohnt sich übrigens, auch die Dächer zu untersuchen - Sie könnten interessante Ecken und Nischen finden. Um vom "Continuous Screen" (Fortsetzungsbildschirm) am Ende eines Spiels fortzufahren, einfach Knopf 1 drücken.

GESTREIFTE PFOSTEN (AUSGÄNGE)

Die meisten Räume können Sie verlassen, sobald die rot-weiß-gestreiften Pfähle blinken. Manchmal müssen Sie erst alle Pinguin-Bomben einsammeln, bevor der Ausgang anfängt zu blinken, manchmal aber auch nicht. In den geheimen Bonus-Räumen beispielsweise blinken die Ausgänge ständig. In vielen Räumen gibt es mehr als nur einen Ausgang ...

BONUS-BLÖCKE

Hüpfen Sie von unten gegen diese Blöcke. Sie werden einige Überraschungen erleben - gute wie böse. Wenn die Blöcke einen Gegner freisetzen: Laufen Sie! Wenn ein Auto, ein Flugzeug oder eine Badewanne erscheint, hüpfen Sie hinein und drücken Sie Knopf 1 um zu fliegen.

VERBLEIBENDE SPIELCHANCEN

Der Fisch zeigt Ihnen mit der einen Hand, wieviele Chancen Sie noch haben, um Dr. Maybe zu erwischen. In der anderen Hand hält er Batterien für den RoboAnzug. Jedes Mal wenn einer von Maybes Mieslingen Sie berührt, verlieren Sie eine Batterie. Wenn alle Batterien verbraucht sind, stellt der Anzug seine Funktion ein und Sie verlieren eine Spielchance.

Sammeln Sie deshalb rechtzeitig Sterne ein, denn die laden Ihren Batterievorrat wieder auf.

PINGUIN-BOMBEN

Dr. Maybes Bomben sind als Pinguine getarnt, um den Erfolg Ihrer Mission zu verhindern. Pinguin-Bomben finden sich fast in jedem Level und müssen alle deaktiviert werden, bevor der weiß-rote Ausgang blinks.

MARKIERUNGS-PUNKTE

Pond-Markierungs-Punkte sind selten und existieren nur in den schwierigeren Räumen. Es handelt sich dabei um orangefarbene Schachteile auf einem Ständer. Wenn Sie daran vorbeikommen, springen sie auf und zeigen ein Bild von Ihnen, James. Wenn Ihnen die Energie ausgegangen ist, beginnen Sie das Level wieder am letzten Markierungs-Punkt, an dem Sie vorbeigekommen sind.

CONTINUES

Um am Ende eines Spiels vom Continue-Bild aus weiterzuspielen, einfach den START-Knopf drücken.

PAUSE

Wenn Sie eine Pause einlegen wollen, drücken Sie den START-Knopf. Ein zweiter Druck auf den START-Knopf, und das Spiel geht weiter.

STRENG GEHEIM!

Hier sind die Unterlagen für Ihren Auftrag, Robocod. Sie enthalten alle Informationen, die unsere Agenten im Inneren der Spielzeugfabriken zusammengetragen konnten. Denken Sie daran: Wir besitzen nicht für alle Fabriken Schlüssel, aber wenn Sie die Spielsachen in einer Fabrik retten, öffnet sich durch Maybes defektes Sicherheitssystem die nächste Tür für Sie. Viel Glück!

RETTUNGSMISSION 1:

Sport ist Mord

Springen Sie über Tischtennis-Schläger und Volleybälle. Strecken Sie sich hoch über gigantische Boxhandschuhe und Golfschläger, um Maybes Spießgesellen zur Strecke zu bringen. Wenn Sie das Glück haben, ein Flugzeug zu finden, hüpfen Sie einfach ins Cockpit - schon fliegen Sie. Unsere Spione teilten uns mit, daß Dr. Maybe hier ein Set der Flügel versteckt hat, die zu Ihrem RoboAnzug gehören.

RETTUNGSMISSION 2:

Kalte Kuscheltiere

Retten Sie verschreckte Nilpferde und verängstigte Teddybären, bevor Dr. Maybe Ihnen den Garaus macht. Sammeln Sie Punkte und Extraleben in diesem Level, um für kommende schwere Zeiten gewappnet zu sein. Ducken Sie sich, um den Spielkartenvögeln auszuweichen.

RETTUNGSMISSION 3:

Saure Süßigkeiten

Alle Weihnachtstorten, Süßigkeiten und Kekse werden hier in dieser Fabrik hergestellt. Kämpfen Sie mit halbgaren Kirschkuchen-Soldaten und Maybes mutierten Raupen, um die sauren Leckerelen wieder süß zu machen. Wenn die gestreiften Pfähle keinen richtigen Ausgang öffnen, suchen Sie nach geheimen Gängen und Abgründen.

RETTUNGSMISSION 4:

Aggressives Aufzieh-Spielzeug

Modellleisenbahnen, hungrige Autos und übergeschnappte Aufziehpuppen jagen Sie durch die Gänge dieser Spielzeugfabrik. Denken Sie daran: Bei Dr. Maybe ist eine Schraube locker, also halten Sie die Flossen steif. Benutzen Sie

die Puppen und Minizüge, um besonders hohe Sprünge zu machen.

RETTUNGSMISSION 5:

Badewannen-Geblubber

Es gibt nur eine einzige Möglichkeit, Badespielzeug zu retten: Mit einer Badewanne. Hüpfen Sie gegen den ersten Geheimblock, den Sie sehen, und eine Badewanne wird erscheinen, die nur darauf wartet, von Ihnen benutzt zu werden. Drücken Sie Knopf 1 zuerst um hineinzuspringen, dann um zu fliegen. Denken Sie daran, am Boden noch goldenen Ankhs Ausschau zu halten, denn die bringen Extra-Spielchancen. Pond, Sie sind ständig in Bewegung, also passen Sie gut auf!

RETTUNGSMISSION 6:

Bösartige Brettspiele

Angriffslustige Schachfiguren und heimtückische Dominosteine machen diese Fabrik unsicher. Besiegen Sie massenweise Schlangen und erklettern Sie hohe Leitem, um die Spielzeug-Geiseln aus Dr. Maybes Fängen zu befreien. Benutzen Sie Ihre Super-Streckfähigkeiten, um geheime Räume zu erreichen und zwischen Karten und Dominosteinen verstecktes Spielzeug zu retten

RETTUNGSMISSION 7:

Biestige Burg

Springen Sie über Blöcke und bringen Sie sich vor bösen Blumen in Sicherheit, damit Sie das Schloß erreichen. Hüpfen Sie auf die Fenstersimsse, um auf das Dach des Schlosses zu gelangen und dort die Spielsachen zu retten. Die Blumen greifen nur an, wenn Sie ihnen zu nahe kommen, also halten Sie soviel Abstand wie möglich

RETTUNGSMISSION 8:

Kriegerische Künste

Noch nie waren Stereoanlagen, Pinsel und Schreibmaschinen so angriffslustig wie hier! Suchen Sie sich den schnellsten Weg durch diese Kunstfabrik und trödeln Sie nicht rum.

RETTUNGSMISSION 9:

Zickiger Zirkus

Brummkreisel und Clowns verwandeln Dr. Maybes Zirkus in einen Hexenkessel. Lassen Sie sich aus einer Kanone schließen und sammeln Sie dabei alles ein, was Ihnen vor die Flossen kommt. Sie sind jetzt beinah bereit, Dr. Maybe gegenüberzutreten. Über diese Fabrik konnten wir leider nichts weiter in Erfahrung bringen, Sie sind ab hier also auf sich allein gestellt. Viel Glück, Robocod!

VERSTECKTE SCHÄTZE

Pond, in den Fabriken sind jede Menge Gegenstände versteckt. Die meisten Dinge erhöhen Ihre Punktzahl, damit steigt auch Ihr Status als Unterwasser-Agent. Haben Sie 500.000 Punkte gesammelt, winkt eine zusätzliche Spielchance. Es können aber auch Extras versteckt sein, die Ihren Auftrag erleichtern. Genaueres entnehmen Sie bitte der folgenden Liste.

ENERGIE-STERNE

Sammeln Sie Energie-Sterne ein, um eine Extrabatterie für Ihren RoboAnzug zu bekommen.

KUGELFESTE RÜSTUNG

Dr. Maybe hat in einigen Teilen der Fabrik Rüstungen verteilt. Wenn Sie eine aufsammeln, beschützt Sie ein funkelnndes Schutzschild für einige Zeit vor Dr. Maybes Spießgesellen.

FLÜGEL

Leider klauten Maybes Mieslinge die zu Ihrem Robo-Anzug gehörenden Flügel, bevor unsere Wissenschaftler sie anbringen konnten. Jetzt sind sie überall in den Fabriken verteilt. Wenn Sie ein Paar Flügel finden, drücken Sie Knopf 1 um zu fliegen, während Sie mit dem Steuerkreuz die Richtung bestimmen. Hin und wieder finden Sie mehrere Flügelsets auf einem Haufen. F.I.S.H. empfiehlt in einem solchen Fall, nur ein Paar zu nehmen und die anderen liegenzulassen. Man kann nie wissen, wann man mal wieder eine Flughilfe braucht.

GOLDENE ANKHS

Für jedes eingesammelte Goldene Ankh gibt es eine Extra-Spielchance.

REGENSCHIRME

Pond, wenn Sie fallen, fallen Sie schnell und schwer - das ist der Preis, den man zu zahlen hat, wenn man eine Tonne Stahl mit sich herumschleppt. Sammeln Sie deshalb Schirme ein, wo immer Sie welche finden. Diese verlangsamen den Fall. Um während des Falles die Richtung zu ändern, einfach das Steuerkreuz betätigen.

CREDITS

James Pond™ und Robocod™ sind Warenzeichen von Millennium.

Die gesamte Software ist © 1993 Millennium/Vectordean. Alle Rechte vorbehalten.

Lizenziert von U.S. Gold Ltd. Alle Rechte vorbehalten. U.S.GOLD ist ein eingetragenes Warenzeichen von U.S. Gold Ltd. Dieses Spiel wurde lizenziert von Sega Enterprises Ltd. zur Benutzung auf dem SEGA MASTER SYSTEM.

"SEGA" und "MASTER SYSTEM" sind Warenzeichend der Sega Enterprises, Ltd.

GARANTIE

U.S. Gold behält sich das Recht vor, zu jeder Zeit und ohne Vorankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

U.S. Gold gibt keine direkte oder indirekte Garantie für das Handbuch, seine Qualität, seine Verkäuflichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck.

Falls innerhalb der Garantiezeit von 90 Tagen ein Defekt am Produkt selbst auftritt (d.h. nicht am Software-Programm), bringen Sie es, so wie es ist, zu dem Geschäft zurück, wo Sie es gekauft haben.

BEHANDLUNG DES MEGA-CARTRIDGE

Das MEGA-CARTRIDGE ist ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

1. Vor Nässe schützen!
2. Nicht knicken!
3. Vor Gewalteinwirkungen schützen!
4. Nicht direkt der Sonne aussetzen!
5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
6. Vor Hitze schützen!
7. Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNING

Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schaden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlrohre führen können. Vermeiden Sie deshalb die wiederholte Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

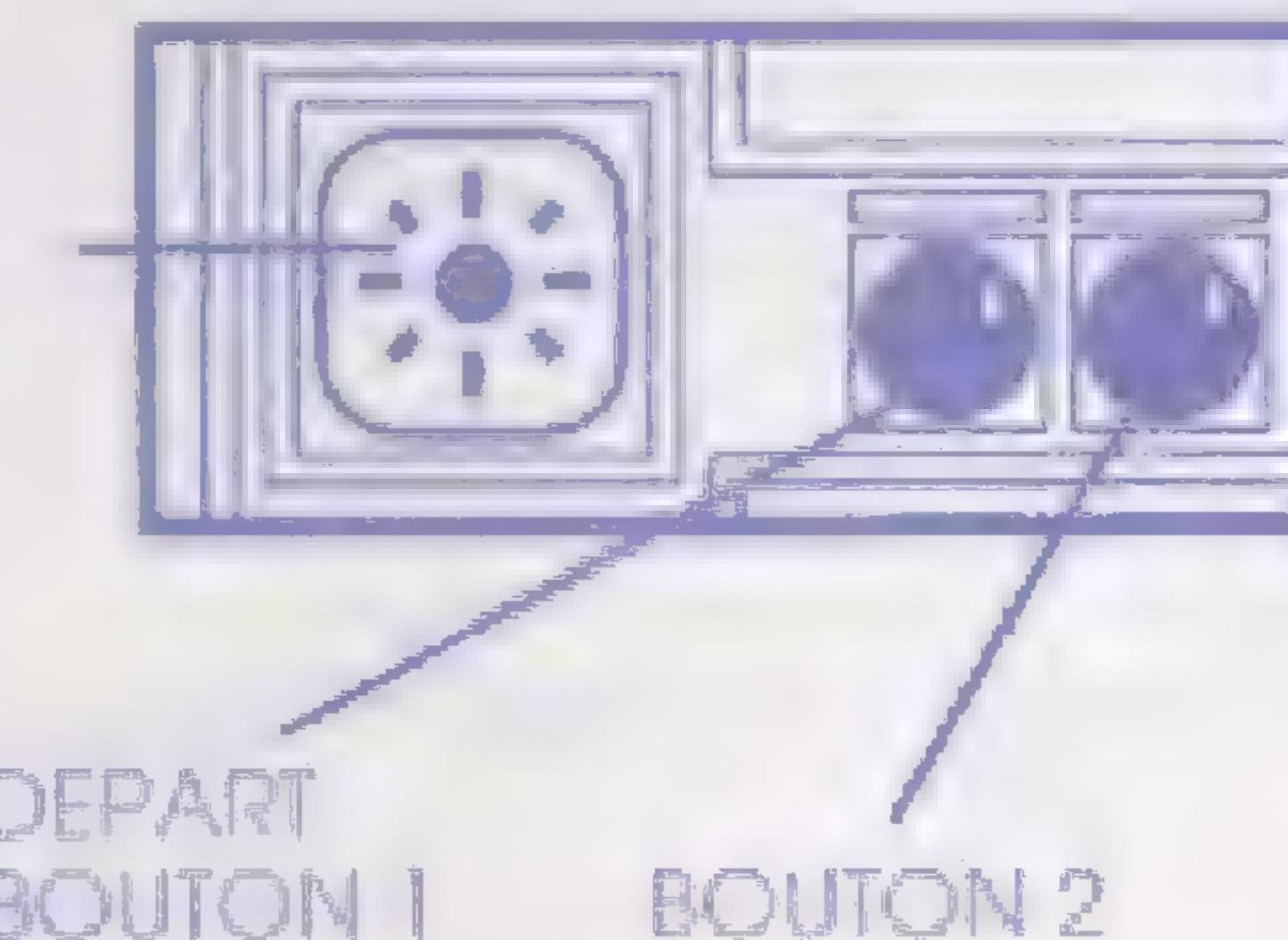
TABLE DES MAIERES

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT - POUR DÉMARRER	16
IMPORTANT	16
SCÉNARIO	17
COMMANDES	17
S'ETIRER	17
ECRASER LES ADVERSAIRES	17
REGARDER TOUT AUTOUR	17
CE QUE TU VOIS	17
SORTIE	18
BLOCS BONUS	18
CHANCES RESTANTES	18
BOMBES-PINGOUINS	18
BALISES POND	18
DOSSIER TOP SECRET	18
MISSION DE SAUVETAGE UN: SPORTS DANGEREUX!	18
MISSION DE SAUVETAGE DEUX: TERRIBLES PELUCHES!	19
MISSION DE SAUVETAGE TROIS: SUCRERIES ECŒURANTES!	19
MISSION DE SAUVETAGE QUATRE: JOUETS MECANIQUES MENAÇANTS!	19
MISSION DE SAUVETAGE CINQ: MEFIE-TOI DE L'HEURE DU BAIN!MISSION DE SAUVETAGE SIX: JEUX DE SOCIETE GUERRIERS	19
MISSION DE SAUVETAGE SEPT: CHATEAU EN PERIL	19
MISSION DE SAUVETAGE HUIT: LES ARTS ATTAQUENT	19
TRESORS CACHES	20
ETOILES D'ENERGIE	20
ARMURE PARE-BALLES	20
AILES	20
CROIX DOREE	20
PARAPLUIES	20
CREDITS	20
GARANTIE	21
MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MAGA	21

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Pour Commencer

1. Eteignez votre Sega™ Master System™ (OFF). Il ne faut jamais insérer ou retirer une cartouche de jeu lorsque la console est allumée.
2. Vérifiez qu'un contrôleur est branché sur le port marqué Control 1 de la console.
3. Insérez la cartouche de jeu dans la console. Appuyez fermement pour que la cartouche soit bien en place.
4. Allumez votre Master System (ON). Le logo Sega apparaîtra, suivi de l'écran titre de James Pond II. Si ces écrans n'apparaissent pas, recommencez à partir du numéro 1.
5. Appuyez sur START (Bouton 1) pour commencer à jouer.



TOUCHE DE
DIRECTION/
TOUCHE-D

DEPART
BOUTON 1

BOUTON 2

Important

Vérifiez toujours que la console est ETEINTE avant d'insérer ou de retirer la cartouche Sego.

Remarque

Ce jeu est conçu pour un joueur uniquement.

Scénario

POND: AU SECOURS!

Date: 23/12

08h00

Pôle Nord

Destinataire: James Pond

Transmission du grand général "s":

POND, LE SINISTRE DR. MAYBE EST DE RETOUR. Nous avons appris par nos espions qu'il s'était infiltré dans les principales fabriques de jouets du Père Noël au Pôle Nord et qu'il est en train d'y placer des bombes ressemblant à des pingouins. Elles exploseront dans 48 heures.

Pond, beaucoup de redresseurs de torts ont essayé, mais personne n'a réussi à vaincre Dr. Maybe. C'est pourquoi nous faisons appel à toi, à grand justicier, et te demandons de sortir de l'eau et d'endosser la Robocombi, qu'a créée pour toi notre plus grand savant, Phil.

La Robocombi contient suffisamment d'eau oxygénée pour que tu puisses survivre sur terre. Phil avait également conçu des ailes et une armure pouvant s'adapter à la combi, mais Dr. Maybe s'en est emparé et les a emmenés dans les fabriques de jouets avant que nous n'ayons eu le temps de les fixer. Cherche ces accessoires durant tes missions et utilise-les pour t'aider à combattre Maybe.

En raison des pouvoirs spéciaux que te donne la Robocombi, ton nom de code sera ROBOCOD tout au long de cette mission.

Bonne chance, Robocod, et s'il te plaît, SAUVE LES JOUETS DU PERE NOEL!

COMMANDES

Robocod, nous nous rendons compte qu'il va falloir que tu t'habitues à la Robocombi. C'est pourquoi nous avons préparé cette courte liste d'instructions, pour que tu puisses te familiariser rapidement.

Il vous suffit d'appuyer sur PAUSE sur votre Master System pour interrompre votre aventure.

S'ETIRER

Maintiens le bouton 2 enfoncé pour t'étirer. Si tu t'étends jusqu'à un rebord, relâche le bouton 2 pour le saisir, puis utilise les directions DROITE ou GAUCHE pour avancer de côté. Tu monteras automatiquement sur le rebord. Si l'un des complices de Maybe te mord la queue pendant que tu t'étires, tu redescendras. Donc, choisis le bon moment pour t'étirer (si tu veux t'étirer sur une longue distance, essaie de te débarrasser des ennemis avant de commencer à t'étirer).

ECRASER LES ADVERSAIRES

Pour sauter sur un adversaire, appuie sur le bouton 1 pour sauter vers le haut, puis utilise les directions DROITE ou GAUCHE pour le positionner bien au-dessus. Il faudra sauter une fois sur certains ennemis, plusieurs fois sur d'autres pour les faire disparaître. Si tu appuies sur BAS juste avant d'atterrir sur un adversaire, les dommages seront doubles. Si tu appuies sur le bouton 1 au moment où tu atterris sur un ennemi, tu rebondiras particulièrement haut.

REGARDER TOUT AUTOUR

Pour voir la zone directement au-dessous de toi, appuie sur BAS et maintiens enfoncé, puis appuie sur le bouton 2. Pour avoir une vue plus étendue de la zone située au-dessous de toi, appuie sur BAS, sur le bouton 2, puis utilise les directions du D-Pad.

CE QUE TU VOIS

Chaque fabrique est gardée par le système de sécurité bon marché de Dr. Maybe. Pourquoi si bon marché? Parce qu'il ne fonctionne pas dans les terres gelées de l'Arctique. Le système a court-circuité, ce qui te permet de passer librement d'une fabrique à la suivante, mais à condition d'aller dans l'ordre ascendant. Explore les toits du château, il y a des coins et recoins très intéressants. POUR CONTINUER A JOUER A PARTIR DE L'ECRAN CONTINUE (A LA FIN D'UN JEU), IL SUFFIT D'APPUYER SUR LE BOUTON 1.

SORTIE

Pour sortir de la plupart des pièces, va jusqu'au panneau Exit (sortie) lorsqu'il clignote. Parfois, tu devras ramasser toutes les Bombes-Pingouins d'une pièce pour que le panneau Exit clignote, mais pas toujours (dans une pièce bonus secrète par exemple, les panneaux Exit clignotent toujours). Pour beaucoup de pièces, il y a plusieurs façons de sortir.

BLOCS BONUS

Rentre dans ces blocs par dessous pour avoir des surprises, bonnes ou mauvaises. Si un adversaire sort, COURSI! Si une voiture, un avion ou une baignoire apparaît, saute dedans et appuie sur le bouton 1 pour voler.

CHANCES RESTANTES

Cela t'indique le nombre de chances qu'il te reste pour finir le jeu. Dans une main, le poisson indique le nombre de chances. Dans l'autre, il tient les piles de la Robocombi. Chaque fois qu'un adversaire te touche, tu perds une pile. Lorsqu'il n'y a plus de pile, la Robocombi ne marche plus et tu perds une chance. Pour augmenter ton stock de piles, ramasse des étoiles.

BOMBES-PINGOUINS

Les bombes de Dr. Maybe ont été déguisées en pingouins pour te compliquer la tâche. Il y a des bombes-pingouins dans la plupart des niveaux et tu dois désactiver toutes les bombes d'un niveau pour que le panneau Exit (sortie) clignote.

BALISES POND

Les balises Pond n'apparaissent pas sur les photos de nos espions mais on les trouve dans les pièces les plus difficiles. Ce sont des boîtes oranges posées sur un support. Lorsque tu passes devant, elles s'ouvrent et dévoilent une photo de tol. James. Si tu perds une Chance, tu recommences le niveau à partir de la dernière balise atteinte.

DOSSIER TOP SECRET

Voilà les consignes de mission, Robocod. Elles comprennent toutes les informations que nous ont communiquées nos espions postés à l'intérieur des fabriques. Souviens-toi que nous n'avons pas les clés de toutes les fabriques, mais lorsque tu sauves les jouets d'une fabrique, le système de sécurité court-circuité de Maybe ouvre la porte suivante pour toi. BONNE CHANCE!

MISSION DE SAUVETAGE UN: SPORTS DANGEREUX!

Saute au-dessus des raquettes de ping-pong et des ballons de volley, puis étreins-toi au-dessus des gants de boxe géants et des clubs de golf pour démolir les complices de Dr. Maybe. Si tu as la chance de trouver un avion, saute dans le cockpit pour voler. Nos espions nous disent que c'est ici que Maybe a caché l'une des paires d'alles destinées à ta Robocombi.

MISSION DE SAUVETAGE DEUX: TERRIBLES PELUCHES!

Viens au secours des sinistres ours empaillés et des hippopotames horrifiés avant que Dr. Maybe ne les dévore! Ramasse des points et des vies supplémentaires dans ce niveau car tu en auras besoin plus tard. Baisse-toi pour éviter les cartes à jouer qui volent au-dessus de ta tête. Leurs morsures sont mauvaises!

MISSION DE SAUVETAGE TROIS: SUCRERIES ECŒURANTES!

Tous les gâteaux et bonbons du monde sont fabriqués ici, chez le Père Noël. Bats-toi contre les tartes aux cerises à moitié cuites et les chenilles mutantes de Maybe pour que la saveur aigre redévieille sucrée. Si tes sorties ne te mènent nulle part, cherche des trous et des tunnels secrets.

MISSION DE SAUVETAGE QUATRE: JOUETS MECANIQUES MENAÇANTS!

Des trains miniatures, des voitures affamées et des poupées folles sont à ta poursuite dans cette usine de jouets mécaniques. N'oublie pas que le Dr. Maybe est dérangé, alors reste sur tes gardes! Sers-toi des poupées et des trains miniatures pour atteindre ce qui est en hauteur.

MISSION DE SAUVETAGE CINQ: MEFIE-TOI DE L'HEURE DU BAIN!

Il n'y a qu'une seule façon de sauver les jouets faits spécialement pour le bain - utiliser une baignoire! Rentre dans le premier bloc mystère que tu vois et une baignoire apparaîtra. Appuie sur le bouton 1 pour sauter dedans, puis sur le bouton 1 pour t'envoler.

Regarde bien vers le bas pour trouver des Croix Dorées (vies supplémentaires). Comme tu es constamment en mouvement, fais particulièrement attention!

MISSION DE SAUVETAGE SIX: JEUX DE SOCIETE GUERRIERS

Des pièces d'échecs cruelles et des dominos ignobles abondent dans la fabrique de jeux de société. Combats des légions de serpents et grimpe au sommet de hautes échelles pour délivrer les jouets pris en otages par Dr. Maybe. Utilise ta capacité de super étirement pour atteindre des pièces secrètes et sauver les jouets cachés parmi les cartes et les dominos.

MISSION DE SAUVETAGE SEPT: CHATEAU EN PERIL

Cours sur les blocs et évite les fleurs en colère pour franchir les obstacles situés à l'extérieur du château. Saute sur les rebords de fenêtre pour atteindre le sommet du château et sauver les jouets! Les fleurs attaquent uniquement si tu t'en approches trop, alors essaie de rester aussi loin d'elles que possible.

MISSION DE SAUVETAGE HUIT: LES ARTS ATTAQUENT

Les stéréos, les pinceaux et les machines à écrire n'ont jamais été aussi désagréables! Trouve ton chemin dans cette fabrique et ne perds pas de temps!

MISSION DE SAUVETAGE NEUF: LE CIRQUE LE PLUS FOU SUR TERRE!

Les grands chapiteaux et les clowns deviennent de sérieux problèmes dans le Cirque de Dr. Maybe! Fais-toi tirer d'un

canon et pars à l'aventure tout en ramassant tout ce que tu peux. Tu es presque prêt à affronter Dr. Maybe. Nous n'avons pu obtenir aucun renseignement secret à propos de cette fabrique, tu devras donc effectuer cette mission tout seul. Bonne chance, Robocod!

TRESORS CACHES

Pond, il y a toutes sortes d'objets cachés dans les fabriques. La plupart des objets te donneront un certain nombre de points qui te permettront d'améliorer ton grade d'agent sous-marin. Avec 500 000 points, tu obtiens une chance supplémentaire. MAIS, les objets ci-dessous ont une importance spéciale.

ETOILES D'ENERGIE

Ramasse les étoiles d'énergie pour obtenir une pile supplémentaire pour la Robocombi.

ARMURE PARE-BALLES

Dr. Maybe a éparpillé des armures dans différents endroits de la fabrique. Lorsque tu en ramasses une, un écran de protection lumineux t'entoure momentanément et te protège contre tes adversaires.

AILES

Avant que nos savants aient pu fixer les ailes, les complices de Maybe les ont volées et les ont éparpillées à différents endroits de l'usine. Lorsque tu les ramasse, appuie sur le bouton 1 pour t'envoler, puis utilise les directions DROITE ou GAUCHE pour te déplacer. Parfois, tu trouveras plusieurs paires d'ailes ensemble. F.I.S.H te recommande de ne prendre qu'une paire et de laisser les autres au cas où tu en aurais besoin plus tard.

CROIX DOREE

Ramasse une Croix Dorée pour obtenir une vie supplémentaire.

PARAPLUIES

Lorsque tu tombes, la chute est rapide et mauvaise. C'est le prix à payer quand on porte une tonne d'acier. Ramasse les parapluies que tu trouves sur ton chemin pour ralentir les chutes. Pour manœuvrer pendant la chute, utilise les directions DROITE et GAUCHE.

CREDITS

James Pond™ et Robocod™ sont des marques de Millennium. Logiciel © 1993 Millennium/Vectordean. Tous droits réservés. Sous licence de U.S. Gold Ltd. Tous droits réservés. U.S. GOLD est une marque déposée d'U.S. Gold Ltd.
Ce jeu est sous licence de Sega Enterprises Ltd. pour être joué sur le SEGA MASTER SYSTEM.

"SEGA" et "MASTER SYSTEM" sont des marques de Sega Enterprises, Ltd.

GARANTIE

U.S. Gold se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans préavis.

U.S. Gold ne s'engage à aucune garantie, exprimée ou non, concernant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son utilisation à des fins particulières. Si le produit lui-même (c.à.d non pas le programme logiciel, qui est vendu "tel quel") présentait un défaut quelconque pendant les 90 jours de la limite de garantie, rapportez-le dans son état d'origine à votre revendeur.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MAGA

La CARTOUCHE MEGA est conçue exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas mouiller.
2. Ne pas plier.
3. Ne pas soumettre à des chocs violents.
4. Ne pas exposer au soleil.
5. Ne pas abîmer.
6. Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
7. Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT

Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

INDICE

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO - ALLESTIMENTO	22
ATTENZIONE	22
SCENARIO	23
COMANDI	23
ALLUNGARSI	23
SBRICCIOLARE I CATTIVI DI MAYBE	23
GUARDATI IN GIRO	23
CHE COSA VEDRAI	24
USCITE	24
VITE RIMASTE	24
BOMBE PINGUINO	24
IMPRONTE DI POND	24
DOSSIER TOP SECRET	24
MISSIONE DI SALVATAGGIO UNO: GLI SPORT DI PAURA!	24
MISSIONE DI SALVATAGGIO DUE: PUPAZZI SPAVENTOSI	25
MISSIONE DI SALVATAGGIO TRE: DOLCI DISGUSTOSII	25
MISSIONE DI SALVATAGGIO QUATTRO: GIOCATTOLI MECCANICI MINACCIOSI	25
MISSIONE DI SALVATAGGIO CINQUE: STAI ATTENTO AL BAGNOI	25
MISSIONE DI SALVATAGGIO SEI: GIOCHI DA TAVOLO BELLICII	25
MISSIONE DI SALVATAGGIO SETTE: UN CASTELLO DEGLI ORRORI	25
MISSIONE DI SALVATAGGIO OTTO: LE ARTI CHE ATTACCANOI	25
MISSIONE DI SALVATAGGIO NOVE: IL CIRCO PIU' PAZZO DEL MONDOI	25
TESORI NASCOSTI	26
STELLE ENERGIA	26
ARMATURA A PROVA DI PROIETTILI	26
PARTI DELLE ALI	26
CROCI DORATE	26
OMBRELLI	26
TITOLI	26
GARANZIA	27
PRECAUZIONI MEGA CARTRIDGE	27

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Avvio

1. SPEGNI il Sega™ Master System™. Non inserire o rimuovere mai una cartuccia di gioco quando l'interruttore è acceso.
2. Assicurati che un controllore sia collegato nella porta Control 1 della console.
3. Inserisci la cartuccia di gioco nella fessura del Master System. Premila ben dentro per inserirla correttamente.
4. ACCENDI il Master System. Apparirà il simbolo Sega seguito dalla Videata di testa di James Pond II. Se le videate non appaiono, ricomincia la procedura dal punto 1.
5. Premi START (Pulsante 1) per iniziare a giocare.



Attenzione

Assicurati sempre che l'interruttore sia SPENTO quando inserisci o togli la cartuccia Sega.

Nota

Questo gioco è solo per un giocatore.

Scenario

POND: AIUTO!

Data: 12/23
ore 0800.

Polo nord

Per: James Pond

Trasmissione dall'alto generale "S":

POND, IL MALVAGIO DR. MAYBE E' RITORNATO. Abbiamo appreso dalle nostre spie che si è infiltrato nelle principali fabbriche di giocattoli di Babbo Natale al Polo nord e che vi ci sta installando delle bombe camuffate da pinguini. Esploderanno nelle prossime 48 ore.

Pond, ci hanno provato molti nemici del crimine ma nessuno è riuscito a sconfiggere Dr. Maybe. Quindi ti chiediamo Cod, Genio acquatico della repressione del crimine, di uscire dall'acqua e di indossare il Robovestito creato dal nostro grandissimo scienziato Phil.

Il vestito contiene acqua ossigenata sufficiente per mantenerti in vita e non danneggiare le tue squame mentre ti troverai sulla terra. Phil, inoltre, ha creato delle ali e un'armatura che possono essere indossate con il tuo vestito, ma il Dr. Maybe le ha rubate e portate nelle sue fabbriche di giocattoli prima che potessimo attaccarle. Cerca questi accessori durante le tue missioni e utilizzale per aiutarti a sconfiggere il Dr. Maybe.

Dato che il Robovestito ti fornisce dei poteri simili a una macchina, in questa missione il tuo nome in codice sarà ROBOCOD.

Buona fortuna, Robocod, e per favore, SALVA I GIOCATTOLI DI BABBO NATALE!

COMANDI

Robocod, sappiamo che avrai bisogno di un po' di tempo per abituarti al Robovestito, quindi abbiamo compilato una breve lista di istruzioni per accelerare i tempi:

Per sospendere la tua avventura, premi semplicemente il pulsante PAUSE (PAUSA) sul Master System.

ALLUNGARSI

Premi e tieni premuto il pulsante 2 per allungarti. Se raggiungi una sporgenza, rilascia il pulsante 2 per aterrarti. quindi utilizza il Pulsante-D a DESTRA o a SINISTRA per muoverti lateralmente. Il tuo corpo si allungherà automaticamente! Se uno dei cattivi di Maybe ti morderà la coda mentre ti starai allungando, ritornerai alle dimensioni precedenti (per un allungamento-lungo, prima di allungarti cerca di togliere di torno i cattivi).

SBRICCIOLARE I CATTIVI DI MAYBE

Per atterrare su uno degli avversari (meglio noti come i cattivi di Maybe), premi il pulsante 1 per saltare in alto e il Pulsante-D a DESTRA o a SINISTRA per posizionarti sopra. Per alcuni cattivi basta solamente un colpo, per altri, prima che scompaiano, sono necessari più colpi; per raddoppiare il danno, quando sarai a mezz'aria e prima di atterrare su un cattivo, premi il Pulsante-D in Basso. Premi il Pulsante 1 quando atterrerali su un cattivo per un super rimbalzo supplementare!

GUARDATI IN GIRO

Per vedere la zona che si trova esattamente sotto di te, premi il Pulsante-D in Basso e tienilo premuto, quindi premi il pulsante 2. Per ottenere una visuale più ampia dell'area al di sotto, premi il Pulsante-D in Basso e il pulsante 2, quindi muovi il Pulsante-D.

CHE COSA VEDRAI

Ogni fabbrica è sorvegliata da un sistema di sicurezza da quattro soldi del Dr. Maybe. Come mai è costato così poco? Perché non funziona nella distesa ghiacciata artica. Il sistema è in corto circuito per cui potrai passare da una fabbrica all'altra senza troppi problemi anche se dovrà strisciare per terra. Esplora i tetti del castello: potresti trovarci degli angolini molto interessanti. PER CONTINUARE A GIOCARE DALLA VIDEATA CONTINUARE (ALLA FINE DEL GIOCO), PREMI SEMPLICEMENTE IL PULSANTE 1 AVVIO).

USCITE

Per uscire dalla maggior parte delle stanze, vai verso l'Uscita quando lampeggerà. Alle volte dovrà raccogliere delle Bombe Pinguino in una stanza prima che l'uscita lampeggi, alle volte invece non dovrà farlo (per esempio in una stanza segreta bonus, le uscite lampeggiano sempre). In molte stanze ci sono più di un'uscita.

BLOCCHI BONUS

Colpisci da sotto i blocchi per avere delle buone e delle cattive sorprese. Se dovesse saltar fuori un caftivo... DATTELA A GAMBE! Se dovessero saltar fuori una macchina, un aeroplano o una vasca da bagno saltaci dentro e premi il pulsante 1 per volare.

VITE RIMASTE

Ti dice quante vite ti sono rimaste per poter terminare il gioco. Su una mano Cod mostra le vite che hai a disposizione per poter catturare il Dr. Maybe. Nell'altra mano tiene le batterie per il Robovestito. Tutte le volte che i Cattivi di Maybe ti toccheranno, perderai una batteria. Quando avrai finito le batterie, il vestito non sarà più attivo e perderai una vita. Immagazzina le batterie raccogliendo delle stelle.

BOMBE PINGUINO

Le bombe del Dr. Maybe sono state camuffate da pinguini per ostacolarti nella tua missione di salvataggio. Ci sono delle Bombe Pinguino nella maggior parte dei livelli e tu dovrà disattivare tutte le bombe prima che l'Uscita lampeggi.

IMPRONTE DI POND

Le impronte di Pond non sono incluse nello schedario delle spie ma possono essere trovate in alcune delle stanze più difficili. Sono delle scatole arancioni posizionate su un supporto e quando ci passerà vicino si apriranno per mostrare una tua fotografia, James. Se perderai una vita potrai ricominciare il livello dall'ultima foto a cui sei passato vicino.

DOSSIER TOP SECRET

Ecco la tua missione, Robocod. Sono incluse tutte le informazioni che siamo stati in grado di ottenere dalle nostre spie all'interno delle fabbriche. Ricordati che non possediamo le chiavi di tutte le fabbriche, ma quando salverai i giocattoli di una, il sistema di sicurezza in corto circuito di Maybe ti aprirà la porta successiva! BUONA FORTUNA.

MISSIONE DI SALVATAGGIO UNO: GLI SPORT DI PAURA!

Salta sulle racchette da ping-pong e sulle palle da palla a volo, quindi cerca di raggiungere i guantoni da pugilato giganti e le mazze da golf per colpire i servi del Dr. Maybe a morte. Se sarai abbastanza fortunato da trovare un aeroplano, saltaci dentro per volare! Le nostre spie ci hanno informato che qui è dove Maybe ha nascosto una delle parti delle ali per il suo Robovestito.

MISSIONE DI SALVATAGGIO DUE: PUPAZZI SPAVENTOSI

Salva gli orsi imbottiti e gli ippopotami prima che il Dr. Maybe li divori! Raccogli i punti e le vite supplementari su questo livello per quando ti sarà rimasto poco tempo. Abbassati per evitare le carte da gioco uccello! I loro morsi fanno molto male!

MISSIONE DI SALVATAGGIO TRE: DOLCI DISGUSTOSI!

Tutti i dolci, le caramelle e i biscotti delle feste di tutto il mondo sono prodotti nella fabbrica di dolci di Babbo Natale. Lotta contro i soldati Torta di collage mezza cotta ed caterpillar mutanti di Maybe per far ritornare dolce la caramella aspra. Se le uscite non ti portano da nessuna parte, cerca delle buche e dei tunnel segreti.

MISSIONE DI SALVATAGGIO QUATTRO: GIOCATTOLI MECCANICI MINACCIOSI

Modellini di treni, macchine arrabbiate e bambole folli a carica ti danno la caccia per la fabbrica dei giocattoli meccanici minacciosi! Ricordati, il Dr. Maybe ha un bullone avvitato male quindi stai in guardia! Utilizza le bambole e i trenini per raggiungere delle cose fuori portata.

MISSIONE DI SALVATAGGIO CINQUE: STAI ATTENTO AL BAGNO!

C'è solo un modo per salvare i giocattoli da vasca da bagno! Colpisci il primo blocco misterioso che vedrai e apparirà un tubo. Premi il pulsante 1 per saltarci dentro, quindi il pulsante 1 per volare. Controlla bene vicino alla base per le Croci dorate (vite supplementari); sarai sempre in movimento, quindi stai attento!

MISSIONE DI SALVATAGGIO SEI: GIOCHI DA TAVOLO BELLICHI

Nella fabbrica dei giochi da tavolo si trovano un sacco di pezzi degli scacchi e domini folli. Sconfiggi le legioni di serpenti e arrampicati sulle scale per salvare i giocattoli presi in ostaggio dal Dr. Maybe. Utilizza il tuo super allungamento per raggiungere le stanze segrete e salvare i giocattoli nascosti tra le carte e il domino.

MISSIONE DI SALVATAGGIO SETTE: UN CASTELLO DEGLI ORRORI

Corri tra i blocchi e fuggi dai fiori affamati per superare gli ostacoli fuori del castello. Salta sui davanzali delle finestre del castello per raggiungere la parte alta del castello e salvare i giocattoli! I fiori attaccano solamente quando sono troppo vicini, quindi cerca di stargli il più lontano possibile!

MISSIONE DI SALVATAGGIO OTTO: LE ARTI CHE ATTACCANO!

Apparecchi stereo, pennelli e macchine da scrivere non sono mal stati così antipatici! Fatti strada attraverso questa fabbrica e non perder tempo.

MISSIONE DI SALVATAGGIO NOVE: IL CIRCO PIU' PAZZO DEL MONDO!

I tendoni del circo ed i clown rappresentano dei veri e propri problemi nel circo di Dr. Maybe! Fatti sparare da un cannone nell'avventura e raccogli tutto quello che puoi. Sei quasi pronto ad affrontare il Dr. Maybe! Non siamo stati in grado di ottenere delle informazioni segrete su questa fabbrica, quindi dovrai completare questa missione da solo. Buona fortuna, Robocod!

TESORI NASCOSTI

Pond, ci sono un sacco di oggetti nascosti nella fabbrica. La maggior parte degli oggetti ti fornirà dei punti per migliorare la tua qualifica di agente subacqueo. Guadagna 500.000 punti e otterrai una chance supplementare. Ma degli oggetti, elencati qui sotto, hanno un significato speciale.

STELLE ENERGIA

Raccogli le Stelle Energia per una batteria supplementare per il Robovestito.

ARMATURA A PROVA DI PROIETTILI

Il Dr. Maybe ha sparso delle armature in varie parti della fabbrica. Quando ne raccoglierai una, verrai temporaneamente circondato da uno scudo luccicante di protezione che ti difenderà dai cattivi di Maybe.

PARTI DELLE ALI

Prima che i nostri scienziati potessero attaccartele al Robovestito, i Cattivi di Maybe le hanno rubate e portate in diversi luoghi intorno alla fabbrica. Quando li raccoglierai, premi il pulsante 1 per volare, quindi il Pulsante-D a DESTRA o a SINISTRA per muoverti. Alle volte troverai delle coppie di ali insieme. F.I.S.H. ti raccomanda di prenderne una coppia e di lasciare le altre nel caso tu ne abbia bisogno in seguito.

CROCI DORATE

Raccogli una Croce dorata per una vita supplementare.

OMBRELLI

Quando cadrà, cadrà velocemente e pesantemente; è il prezzo che devi pagare per avere addosso una tonnellata di

acciaio. Raccogli gli ombrelli che troverai lungo la strada per ridurre la velocità delle tue cadute. Per effettuare manovre a mezz'aria, premi il Pulsante-D a DESTRA e o SINISTRA.

TITOLI

James Pond™ e Robocod™ sono dei marchi della Millennium.

Il software è © 1993 Millennium/Vectordean. Tutti i diritti riservati.

Licenza della U.S.Gold Ltd. Tutti i diritti riservati. U.S. GOLD è un marchio registrato della U.S.Gold Ltd.

Questo gioco ha la licenza della Sega Enterprises Ltd. per essere giocato su SEGA MASTER SYSTEM.

"SEGA" e "MASTER SYSTEM" sono dei marchi della Sega Enterprises, Ltd

GARANZIA

La U.S. Gold si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale in qualunque momento e senza obbligo di preavviso.

La U.S. Gold non fornisce garanzie espresse e implicite rispetto al presente manuale, la sua qualità commerciabilità o adeguatezza per qualunque scopo particolare.

Qualora si verificassero difetti nel prodotto stesso (cioè non il programma di software, che viene fornito "come è") durante il periodo della garanzia limitata di novanta giorni, si prega di restituirlo nelle sue condizioni originali al rivenditore.

PRECAUZIONI MEGA CARTRIDGE

La MEGA CARTRIDGE è destinata esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA

Per un uso appropriato

1. Non bagnarla!
 2. Non piegarla
 3. Evitare i colpi violenti!
 4. Non esporla alla luce diretta del sole!
 5. Non danneggiarla o colpirla!
 6. Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 7. Non bagnarla con solvente benzina o altro!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
 - Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE

Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

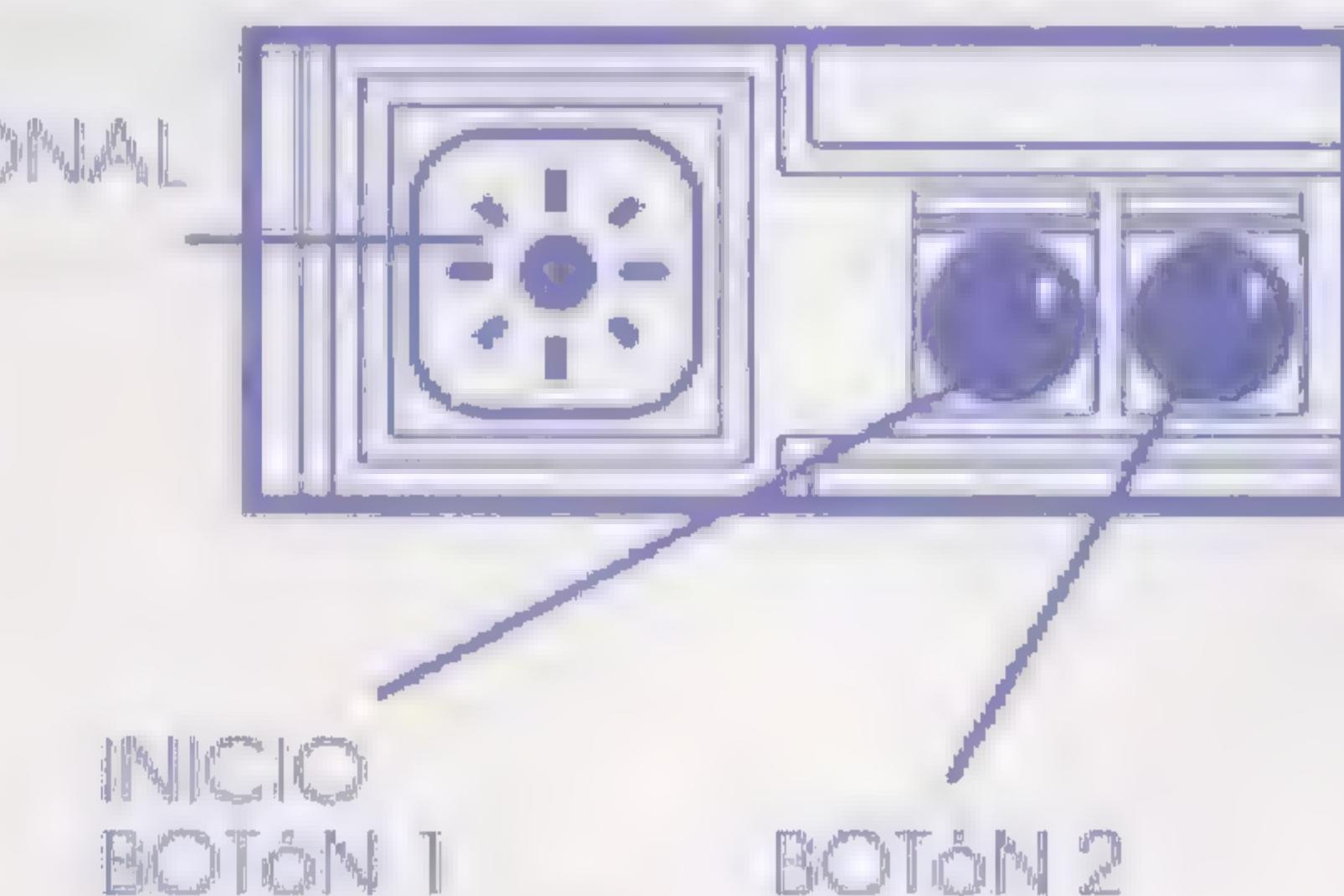
INDICE

INSTRUCCIONES - PUESTA A PUNTO	28
IMPORTANTE	28
ESCENARIO	29
CONTROLES	29
ESTIRAMIENTO	29
APLASTAR A LOS SECUACES DE MAYBE	29
ECHAR UN VISTAZO	29
QUE VES	30
SEÑAL DE SALIDA DE LA BARBERIA	30
BLOQUES DE BONUS	30
VIDAS RESTANTES	30
BOMBAS PINGÜINO	30
SEÑALES DE POND	30
EXPEDIENTE DE ALTO SECRETO	30
MISSION DE RESCATE UNO: ¡DEPORTES ESPELUZNANTES!	30
MISSION DE RESCATE DOS: ¡ESPANTOSOS JUGUETES LANUDOS!	31
MISSION DE RESCATE TRES: ¡DULCES REPUGNANTES!	31
MISSION DE RESCATE CUATRO: ¡JUGUETES MECANICOS AMENAZANTES!	31
MISSION DE RESCATE CINCO: ¡CUIDADO CON LA HORA DEL BAÑO!	31
MISSION DE RESCATE SEIS: ¡JUEGOS DE MESA BELIGERANTES!	31
MISSION DE RESCATE SIETE: ¡EL CASTILLO DEL TERROR!	31
MISSION DE RESCATE OCHO: ¡LAS ARTES ATACANTES!	31
MISSION DE RESCATE NUEVE: ¡EL CIRCO MAS ABSURDO DEL MUNDO!	32
TESOROS ESCONDIDOS	32
ESTRELLAS DE ENERGIA	32
CHALECO ANTIBALAS	32
EQUIPO DE ALETAS	32
GOLDEN ANKHS	32
PARAGUAS	32
CREDITOS	32
GARANTIA	33
MANEJO EL CARTUCHO MEGA	33

INSTRUCCIONES

Puesta a punto

1. Apaga (OFF) el Sega™ Master System™. Nunca insertes o retires un cartucho mientras el sistema esté encendido.
2. Asegúrate de que hay un controlador conectado al receptáculo de Control 1 de la consola.
3. Inserta el cartucho de juego en la ranura del Master System. Prestona firmemente para colocar el cartucho en su sitio.
4. Enciende (ON) el Master System. Tras el logotipo de Sega aparecerá la pantalla de títulos de James Pond II. Si no aparece nada en pantalla, repite el proceso desde el paso 1.
5. Pulsa START (Botón 1) para empezar a jugar.



Importante

Asegúrate siempre de que el interruptor está desconectado antes de introducir o retirar el cartucho Sega.

Observa

Este juego es para un jugador solamente.

Escenario

POND: ¡AYUDA!

Fecha: 23/12

0800 horas

Polo Norte

A: James Pond

Mensaje del alto general "s".

POND, EL SINIESTRO DOCTOR MAYBE HA VUELTO. Sabemos por nuestros espías que se ha infiltrado en la fábrica de juguetes de Santa Claus en el Polo Norte y está colocando bombas disfrazadas de pingüinos por toda la fábrica. Estallarán en 48 horas.

Pond, muchos de los defensores del orden lo han intentado, pero ninguno ha podido con el Doctor Maybe. Por eso te necesitamos, todopoderoso acuático en la lucha contra el crimen, para salir del agua y meterte en el Robotraje creado por nuestro más destacado científico, Phil.

El traje contiene suficiente agua oxigenada para resistir y mantiene tus constantes vitales mientras estás en tierra. Phil también diseñó aletas y un blindaje brillante para incorporarlo al traje, pero el Doctor Maybe los robó y los llevó a su fábrica de juguetes antes de que pudiéramos recuperarlos. Busca estos accesorios en todas tus misiones y úsalos para ayudarte en la batalla contra Maybe.

Por el poder mecánico que te da el Robotraje, te llamaremos con el nombre en clave de Robocod hasta el final de la misión.

Buena suerte, Robocod, y por favor, ¡SALVA LOS JUGUETES DE SANTA CLAUS!

CONTROLES

Robocod, nos damos cuenta de que te llevará algún tiempo acostumbrarte al Robotraje, por eso hemos hecho esta pequeña lista de instrucciones para que la adaptación sea lo más rápida posible.

Para detener la aventura, simplemente pulsa el Botón PAUSA del Master System.

ESTIRAMIENTO

Pulsa y mantén presionado el botón 2 para estirarte. Si llegas hasta un saliente, suelta el botón 2 para alcanzarlo, después el control direccional a derecha o izquierda para moverte en esa dirección. Automáticamente tu cuerpo se ensanchará. Si uno de los secuaces de Maybe te muerde la cola mientras te estás estirando, volverás a tu tamaño inicial, por eso cuando te estires hazlo con cuidado (si el estiramiento es de larga distancia, intenta deshacerte de los secuaces de alrededor antes de comenzar el estiramiento).

APLASTAR A LOS SECUACES DE MAYBE

Para aterrizar sobre cualquier rival (conocidos como los secuaces de Maybe), pulsa el botón 1 para saltar y el control direccional a izquierda o derecha para situarte encima de ellos. Algunos secuaces sólo necesitan un toque, otros soportan más golpes antes de desaparecer. El control direccional hacia abajo te mantiene en el aire justo antes de aterrizar sobre cualquier rival para duplicar el daño. Si al aterrizar sobre un rival y pulsas el botón 1 consigues un gran rebote extra.

ECHAR UN VISTAZO

Para ver la zona debajo de ti, mantén presionado el control direccional, después pulsa el botón 2. Para obtener una visión más amplia de la zona debajo de ti, control direccional hacia abajo, pulsa el botón 2, después mueve el control direccional.

QUE VES

Cada fábrica está vigilada por el sistema de seguridad a lo barato del Doctor Maybe. ¿Por qué era tan barato? Porque no funciona en las heladas tierras del Ártico. El sistema tiene un corto circuito, que te permite introducirte de una fábrica a otra, pero únicamente por el suelo. Explora los tejados del castillo, puede que encuentres escondrijos y grietas muy interesantes. PARA CONTINUAR JUGANDO DESDE LA PANTALLA DE CONTINUAR (AL FINAL DEL JUEGO), SOLO TIENES QUE PULSAR EL BOTÓN 1.

SEÑAL DE SALIDA DE LA BARBERIA

Para salir de la mayoría de las habitaciones, camina hacia la señal de salida de la barbería cuando esté iluminada. Algunas veces tendrás que recoger bombas pingüino en alguna habitación antes de que la señal de salida se ilumine, otras veces no será necesario (en una habitación de bonus secretos, por ejemplo, las salidas siempre están iluminadas). Hay más de un modo de salir de las habitaciones.

BLOQUES DE BONUS

Golpea por debajo estos bloques de sorpresas tanto buenas como malas. Si un agarrado sale un momento. ¡CORRE! Si sale un coche, avión, o bañera, móntate y pulsa el botón 1 para volar.

VIDAS RESTANTES

Te dice cuántas vidas te quedan para acabar el juego. En un mano, el Cod cuenta las vidas que te quedan para atrapar al Doctor Maybe. En la otra, el número de pilas para el Robotraje. Cada vez que uno de los secuaces de Maybe te toca, pierdes una pila. Cuando te quedas sin pilas, el traje deja de funcionar y pierdes una vida. Acumula pilas recogiendo estrellas.

BOMBAS PINGÜINO

Las bombas del Doctor Maybe han sido camufladas bajo la apariencia de pingüinos para entorpecer tu tentativa de salvamento. Hay bombas pingüino en todos los niveles y debes desactivar todas las bombas de cada nivel antes de que la señal de salida de la barbería se ilumine.

SEÑALES DE POND

No existen señales de Pond en nuestras fotos espía, pero se pueden encontrar en algunas de las habitaciones más difíciles. Son cajas naranjas instaladas sobre una tarima y cuando pasas al lado, se abren para mostrarte un dibujo de ti, de James. Si pierdes una vida, comienzas de nuevo el nivel desde la última señal por la que pasaste.

EXPEDIENTE DE ALTO SECRETO

Aquí está el cometido de la misión, Robocod. Incluye toda la información que hemos podido conseguir por nuestros espías de las fábricas. Recuerda, no tenemos llaves de cada fábrica, pero en el momento que recuperas los juguetes en una de ellas, el sistema de seguridad de corto circuito del Doctor Maybe te abre la próxima puerta. ¡BUENA SUERTE!

MISIÓN DE RESCATE UNO: ¡DEPORTES ESPELUZNANTES!

Salta sobre las paletas de ping-pong y balonvolea, después sube a bordo de los guantes de boxeo y los palos de golf para dar una paliza a los sirvientes de la destrucción del Doctor Maybe. ¡Si tienes la suerte de encontrar un aeroplano, salta a la cabina del piloto para volar! Nuestros espías nos dicen que es ahí donde Maybe ha escondido uno de los juegos del equipo de aletas para tu Robotraje.

MISION DE RESCATE DOS: ¡ESPANTOSOS JUGUETES LANUDOS!

Rescata sinistros osos disecados y horripilantes hipopótamos antes de que el Doctor Maybe los devore. Recoge los puntos y vidas extra de este nivel para cuando te encuentres en dificultades. ¡Agáchate para evitar a los pájaros jugando a cartas sobre tu cabeza! ¡Sus picotazos te costarán caro!

MISION DE RESCATE TRES: ¡DULCES REPUGNANTES!

Todos los pasteles, golosinas y galletas del mundo típicas de las fiestas se hacen en la fábrica de dulces de Santa Claus. Enfréntate a los soldados de pastel de guinda a medio hacer y a las orugas mutantes de Maybe para hacer el agrio dulce de golosina de nuevo. Si la salida de la barbería Polo no aparece por ningún sitio, busca fosos y túneles.

MISION DE RESCATE CUATRO: ¡JUGUETES MECANICOS AMENAZANTES!

¡Trenes en miniatura, coches hambrientos, muñecas enloquecidas te persiguen dentro y fuera de la fábrica de amenazantes juguetes mecánicos! ¡Recuerda, al Doctor Maybe le falta algún tornillo así que manténle con las aletas en la tierra! Utiliza las muñecas y los trenes en miniatura para alcanzar todo lo bueno que están fuera de alcance.

MISION DE RESCATE CINCO: ¡CUIDADO CON LA HORA DEL BAÑO!

¡Sólo hay un modo de rescatar a los juguetes hechos especialmente para la hora del baño, en la barriada Salta sobre el primer bloque sospechoso que veas y aparecerá una bañera para que la utilices. Pulsa el botón 1 para meterte, después el botón 1 para volar. Asegúrate de echar un vistazo

a la parte inferior para los Golden Ankhs (vidas extra). ¡Si estás todo el tiempo en movimiento, prestarás más atención!

MISION DE RESCATE SEIS: ¡JUEGOS DE MESA BELIGERANTES!

Piezas de ajedrez viciosas y tramposas fichas de dominó abundan en la fábrica de los juegos de mesa. Vence a los ejércitos de serpientes y sube por las escaleras para rescatar los juguetes en manos del Doctor Maybe. Utiliza tu super habilidad para estirarte para llegar hasta las habitaciones secretas y rescatar los juguetes escondidos entre las cartas y los dominós.

MISION DE RESCATE SIETE: ¡EL CASTILLO DEL TERROR!

Corre entre los bloques y escapa de las enfadadas flores para superar los obstáculos fuera del castillo. ¡Sube por las repisas de las ventanas del castillo para llegar a lo más alto y salvar a los juguetes! Las flores sólo te atacan cuando pasas muy cerca de ellas, ¡así que intenta mantenerte lo más alejado posible!

MISION DE RESCATE OCHO: ¡LAS ARTES ATACANTES!

¡Equipos estéreo, pinceles y máquinas de escribir nunca fueron tan ariscos como ahora! Hazte paso por entre la fábrica de las artes y no pierdas el tiempo.

MISIÓN DE RESCATE NUEVE: ¡EL CIRCO MAS ABSURDO DEL MUNDO!

¡Grandes carpas y payasos constituyen un gran problema en el Circo del Doctor Maybe! Dispara el cañón y métete en la aventura mientras recoges todo lo que puedes. Ya estás casi preparado para enfrentarte al Doctor Maybe. Nosotros no pudimos obtener ninguna información secreta sobre esta fábrica, así que tendrás que completar esta misión por tu cuenta. ¡Buena suerte, Robocod!

TESOROS ESCONDIDOS

Pond, hay todo tipo de objetos escondidos en las fábricas. La mayoría de ellos te dan una serie de puntos para mejorar tu marca como agente subacuático. Gana 500.000 puntos, y obtendrás una vida extra. PERO, hay unos pocos objetos enumerados abajo de especial importancia.

ESTRELLAS DE ENERGIA

Recoge estrellas de energía para una pila extra del robotraje

CHALECO ANTIBALAS

El Doctor Maybe ha camuflado armaduras por diferentes zonas de las fábrica. Cuando recojas una, un escudo protector brillante te protegerá temporalmente de los secuaces de Maybe.

EQUIPO DE ALETAS

Antes de que nuestro científico pudiera incorporarte las aletas, los secuaces de Maybe las robaron y las dejaron en diferentes zonas de la fábrica. Cuando las recojas, pulsa el botón 1 para volar, después el control direccional a derecha e izquierda para desplazarte. Algunas veces te encontrarás unos pocos pares de aletas juntas. F.1.5.H. te recomienda que cojas un par y dejes los otros en caso de que lo necesites más tarde.

GOLDEN ANKHS

Recoge un Golden Ankhs para una vida extra.

PARAGUAS

Cuando te caes, lo haces bastante rápido y fuerte, éste es el precio que hoy que pagar por llevar una tonelada de acero. Recoge los paraguas que te encuentres por el camino para frenar cualquier caída que tengas. Para dirigir la caída, pulsa el control direccional a derecha o izquierda.

CREDITOS

James Pond™ y Robocod™ son marcas registradas de Millennium.

Todo software es © 1993 Millennium/Vectordean. Derechos reservados.

Patentado por U.S. Gold Ltd. Derechos reservados. U.S. GOLD es una marca registrada de U.S. Gold Ltd.

Este juego está patentado por Sega Enterprises Ltd. para jugar en el SEGA MASTER SYSTEM.

"SEGA" y "MASTER SYSTEM" son marcas registradas de Sega Enterprises, Ltd.

GARANTIA

U.S. Gold se reserva el derecho de efectuar mejoras al producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso.

U.S. Gold no otorga ninguna, ya sea express o implícita, respecto de este manual, su calidad, comerciabilidad o adecuación para un fin en particular.

Si surge algún desperfecto en el producto en sí (o sea, no en el programa de software, el cual se suministra 'tal como está') durante el periodo limitado de garantía de noventa días, favor de devolverlo en sus condiciones originales al lugar de compra.

MANEJO EL CARTUCHO MEGA

El cartucho MEGA está diseñado únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

Para un mejor uso:

1. No mojarlo!
2. No doblarlo!
3. No darle golpes violentos!
4. No exponerlo a la luz directa del sol!
5. No dañarlo ni rayarlo!
6. No exponerlo a altas temperaturas!
7. No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave húmedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

ADVISIO

Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección Las imágenes fijas pueden causar danos permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

SISÄLLYSLUETTELO

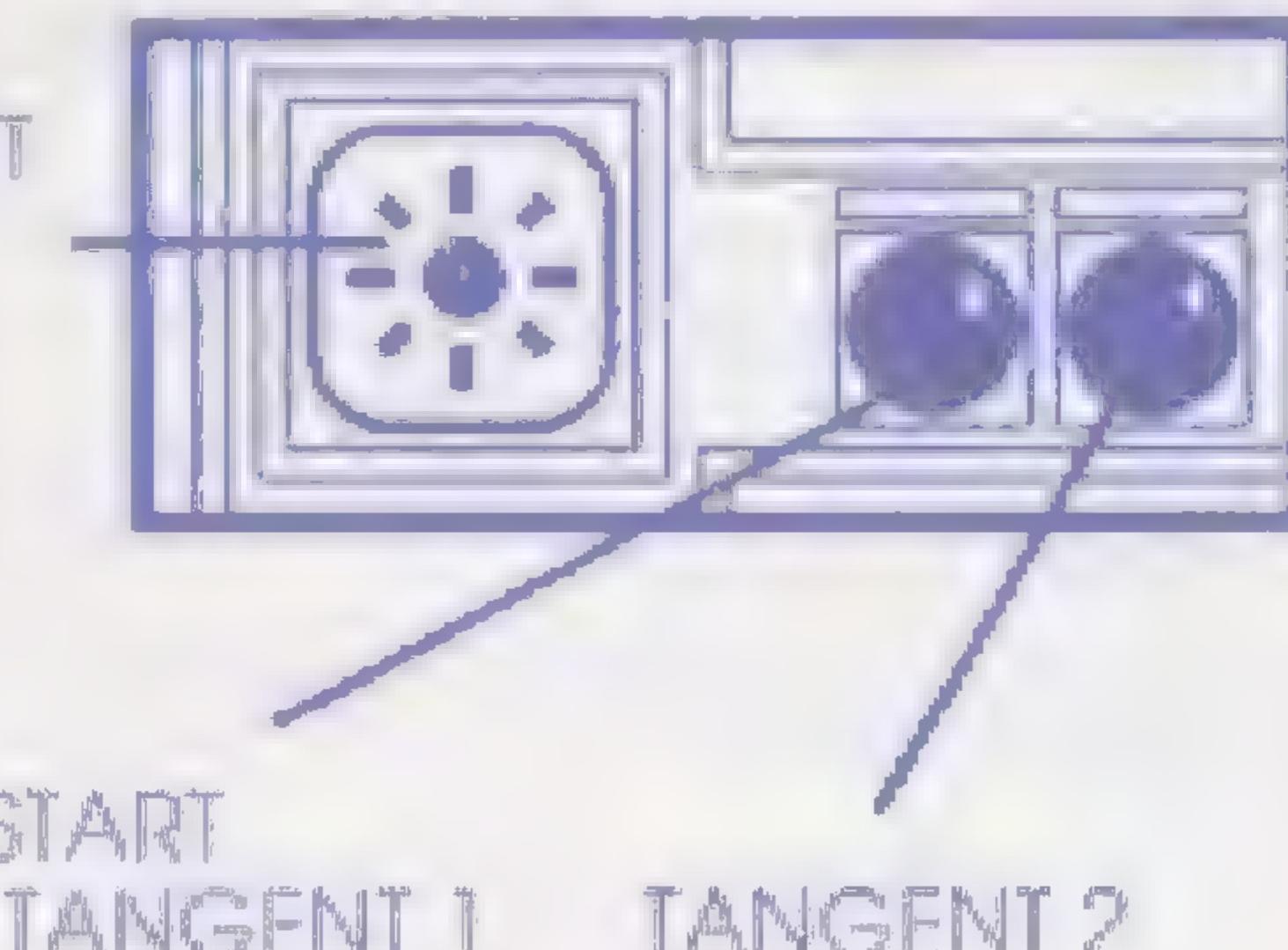
LATAUSOHJEET - ALOITUS	34
TÄRKEÄÄ	34
SKENAARIO	35
SÄÄTIMET	35
KUROTTAUDU	35
MOTTAA MAYBE'N ILKIMYKSET	35
KATSELE YMPÄRILLESI	35
MITÄ NÄET	36
PARTURIN KILPI ULOSKÄYNNIT	36
BONUSPÖLKYT	36
JÄLIJELLÄ OLEVAT MAHDOLLISUUDET	36
PINGVIINI POMMIT	36
PONDIN MERKITSIJÄT	36
HUIPPUSALAISET ASIAKIRJA!	36
PELASTUSTEHTÄVÄ YKSI: PELOTTAVAT URHEILUTI	36
PELASTUSTEHTÄVÄ KAKSI: PELOTTAVIA PÖRRÖSIÄ LELUJAI	37
PELASTUSTEHTÄVÄ KOLME: ÄLLÖTTÄVÄT MAKEISETI	37
PELASTUSTEHTÄVÄ NELJÄ: UHKAAVIA MEKAANISIA LELUJA	37
PELASTUSTEHTÄVÄ VIISI: VARO KYLPYAIKAA!	37
PELASTUSTEHTÄVÄ KUUSI: SOTASAT LAUTAPELIT!	37
PELASTUSTEHTÄVÄ SEITSEMÄN: LIEHAKOIVA LINNAI	37
PELASTUSTEHTÄVÄ KAHDEKSAN: HYÖKKÄÄVÄT TAITTEET	37
PELASTUSTEHTÄVÄ YHDEKSÄN:	37
OMITUISIN SIRKUS MAAN PÄÄLLÄ	37
KÄTKETYT AARTEET	38
VOIMATÄHDET	38
LUODINKESTÄVÄ HAARNiska	38
SIIPILISÄLÄITTEET	38
KULTAISET RISTIT	38
SATEENVARJOT	38
KREDIITIT	38
TAKUU	39
MEGA CARTRIDGEN KÄSSITELY	39

LATAUSOHJEET

Aloitus

1. Katkaise Sega(tm) Master System(tm) järjestelmäsi virta. Älä koskaan laita kasetti palkolleen tai ota sitä pois, kun virta on päällä.
2. Varmista, että ohjain on kytketty konsolissa olevaan 'Control 1' merkityyn ohjausgukkoon.
3. Laita pelikasetti Master System järjestelmässä olevaan aukkoon. Paina lujasti lukitaksesi kasetin palkolleen.
4. Kytke Master System järjestelmäsi virta. Näyttöön tulee Sega logo, jota seuraa James Pond II otsikkoruutu. Jos nämä ruudut eivät ilmesty, aloita uudelleen vaiheesta 1.
5. Paina START-painiketta (Painiketta 1) aloittaaksesi pelin.

RIKTNINGSTANGENT
D-TANGENT



Tärkeää

Valmista aina, että virta ei ole päällä ennen Sega kasetin palkolleen laittamista tai poistamista.

Huom.

Tämä peli on vain yhdelle pelaajalle.

Skenaario

POND: APUA!
Pölytäthy: 12/23

Klo 08.00.

Pohjoisnapa.

Kenelle: James Pond.

Lähetyks yli-kenraali 's':llä:

POND, HÄISY DR. MAYBE ON PALANNUT. Olemme saaneet tietää vakuuttamme, että hän on soluttautunut Jouluupukin tärkeimpiin lelutehtaisiin Pohjoisnavalla ja sijoittaa pingvillinekai naamioituja pommeja kalkkialle tehtaisiin. Ne räjähtävät 48 tunnin kuluttua.

Pond, monet rikosta vastaan taistelijat ovat yrityneet, muttei kukaan voi voittaa Dr. Maybe'itä. Joten me vetaamme sinuun, mestariiliseen rikosta vastaan taistelevaan turskaan, jotta tulisit vedestä jo menisit Robopukuusi, minkä meidän korkea-arvoisen tiedemiehemme, Phil, on luonut.

Puvussa on tarpeeksi happiveltä pitämään sinut ja suomusi terveinä maalla ollessasi. Phil suunnitteli myösakin silvet ja sähkyvän haarniskan lisättäväksi pukuusi, mutta Dr. Maybe pihisti ne ja vei ne takaisin lelutehtaaseensa, ennen kuin pystyimme laittamaan ne paikoilleen. Etsi näitä lisälaitteita lehtäviesi läpi mennessä ja käytä niitä apuna taistelussasi Maybe'itä vastaan.

Erikoisten, Robopuvun antamien koneen-kaltoisten voimien takia kutsumme sinua koodinimelläsi ROBOCOD tämän lehtävän loppuajan.

Jykkää tykki, Robocod, ja PELASTA JOULUPUKIN LELUT!

SÄÄTIMET

Robocod, tajuamme, että Robopukuusl toftuminen kestää jonkin aikaa, joten olemme laatineet tämän lyhyen ohjelistan auttaamaan sinua sopeutumaan nopeasti!

Pitääksesi tauon seikkailussasi, paina Master System järjestelmän PAUSE-painiketta.

KUROTTAUDU

Paina painiketta 2 ja pidä sitä alas painettuna kurottautuaksesi. Jos ulotut reunukseen, päästä painike 2 irti tartruaksesi siihen, sitten D-laippa OIKEALLE tai VASEMMALLE liikkuaksesi sivuttain. Kehosi läjähtää automaatisesti ylös! Jos yksi Maybe'n ilkimyksistä puree pyrstöösi kurottautuessaasi, läjähdät takaisin alas, joten ajota kurottautumisesi huolellisesti (ennen kuin ryhdyyt pitkän matkan kurottautumiseen, yritä päästä eroon ilkimyksistä ennakkolta).

MOTTAA MAYBE'N ILKIMYKSET

Laskeutuaksesi vastustajan päälle (asiasta perillä olevat nimittävät heitä Maybe'n ilkimyksiksi), paina painiketta 1 hypätäksesi ylös ja D-laippaa OIKEALLE tai VASEMMALLE sijoittaaksesi itsesi niiden ylle. Jotkut ilkimykset tarvitsevat vain yhden osuman, toiset tarvitsevat useampia ennen katoamistaan. D-laippa ALAS ilmassa juuri ennen ilkimyksen päälle laskeutumista kaksinkertaistaa vahingon. Paina painiketta 1 laskeutuessaasi ilkimyksen päälle ponnohtaaksesi erittäin korkealle!

KATSELE YMPÄRILLESI

Nähdäksesi suoraan alapuolellasi olevan alueen, D-laippa ALAS ja pidä sitä alas painettuna, sitten paina painiketta 2. Saadaksesi laajemman näkymön alapuolellasi olevasta alueesta, D-laippa ALAS, paina painiketta 2, sitten liikuta D-laippaa.

MITÄ NÄET

Kutakin tehdasta vartioi Dr. Maybe'n halpa turvallisuusjärjestelmä. Miksi se oli niin halpa? Koska se ei toimi Pohjoisen Napapirlin Jäättävän kylmässä joutomaassa. Järjestelmään on tullut oikosulku, antaen sinun kulkea vapaasti tehtaosta toiseen, mutta vain maasta ylöspäin. Tulkki linnan katot - saatat löytää erittäin kilmostavia nurkkia ja soppuja. JATKAAKSESI PELIÄ JATKORUUDUSTA (PELIN LOPUSSA) PAINA VAIN Painike 1.

PARTURIN KILPI ULOSKÄYNNIT

Poistuaksesi useimmista huoneista kävele parturin kilpi uloskäynnille sen vilkuessa. Joskus sinun on kerättävä kaikki pingviini pommit huoneesta ennen kuin se vilkuu, joskus sinun ei tarvitse (salaisessa bonushuoneessa, esimerkiksi, uloskäynnit vilkkuvat aina). Monissa huoneissa on useampi kuin yksi uloskäynti.

BONUSPÖLKYT

Töytäise näitä pölkkyjä alapuolelta ja saat sekä hyviä että huonoja yllätyksiä. Jos liikimys putkahtaa esiin, JUOKSEI. Jos auto, lentokone tai kylpyamme putkahtaa esiin, hyppää kyytiin ja paina palniketta I lentääksesi.

JÄLJELLÄ OLEVAT MAHDOLLISUUDET

Tästä näet, kulinke monta kertaa sinulla on jäljellä pelin lopettamiseksi. Toisessa kädessä turska pitää lukua mahdollisuksistaasi ottaa Dr. Maybe kilni. Toisessa kädessä hänellä on Robopuvun paristoja. Joka kerta Maybe'n liikmyksen koskettaessa sinua menetät yhden pariston. Kun paristot loppuvat, puku lakkaa toimimasta ja menetät yhden mahdollisuuden. Varastolt paristoja tähtiä keräämällä.

PINGVIINI POMMIT

Dr. Maybe'n pommit on noamioitu pingviineiksi estämään pelastusrytyksesi. Pingviini pommeja on useimmilla tasolla ja sinun on tehtävä kaikki tasolla olevat pommit tehottomiksi, ennen kuin parturi kilpi uloskäynti vilkuu.

PONDIN MERKITSIJÄT

Pondin merkitsijät eivät ole vakoojen kuvien joukossa, mutta niitä löytyy joistakin vaikeammista huoneista. Ne ovat korokkeella olevia oransseja laatikoita ja mennennessäsi niiden ohit, ne ponnahtavat auki paljastaen sinun kuvali, James. Jos menetät mahdollisuuden, aloitat tason uudelleen viimeksi ohittamaltasi merkitsijältä.

HUIPPUSALAISET ASIAKIRJAT

Tässä ovat tehtäväsi, Robocod. Niissä on kaikki se tieto, minkä olemme saaneet tehtaiden sisällä olevilta vakoojiltamme. Muista, meillä ei ole avaimia joka tehtaaseen, mutta pelastettuasi lelut yhdestä tehtaasta Maybe'n oikosulun saanut turvallisyys järjestelmä avaa seuraavan oven sinulle! PALJON ONNEA.

PELASTUSTEHTÄVÄ YKSIT: PELOTTAVAT URHEILUT!

Hyppää pöytätennismallojen ja lentopallon yli, sitten kurkottaudu korkealle nykkelihanskojen ja golfmallojen yläpuolelle hakataksesi Dr. Maybe'n tuhon palvelijat. Jos sinun onnistuu löytää lentokone, hyppää ohjaamoon lentääksesi! Vakoojamme kertovat, että Maybe on kätkenyt tänne Robopukusi yhden siipisäältteen.

PELASTUSTEHTÄVÄ KAKSI: **PELOTTAVIA PÖRRÖISIÄ LELUJA!**

Pelasta pehmustehtuja nalleja ja kauhistuneita virtahepoja, ennen kuin Dr. Maybe tuhoaa ne! Kerää pisterti ja ylimääräisiä elinaikojia tällä tasolla täydentääksesi varastojaasi edessä odottavia huonoja alkoja varten. Kumantu väistääksesi ylöpuolella olevia pelikorttillintuja! Niiden puremat käyvät kallikkisil

PELASTUSTEHTÄVÄ KOLME: **ÄLLÖTTÄVÄT MAKEiset!**

Koko maailman kakut, karkit ja keksit valmistetaan täällä Joulupukin karkkitehtaassa. Täistele puolikypsiä kirsikkapiirakka softilaita ja Maybe'n mutantti kaalimatoja vastaan tehdäksesi katkeran karkin makeaksi uudelleen. Jos et pääse mihinkään parturin klippi uloskäynneistä, etsi salaisia kuoppia ja tunneleita.

PELASTUSTEHTÄVÄ NELJÄ: **UHKAAVIA MEKAANISIA LELUJA!**

Junan pienoismallit, näkkäiset autot ja villit vedetyt nuket ajavat sinua takaa läpi uhkaavien mekaanisten lelujen tehtaani!

Muista, Dr. Maybe'llä on ruuvi läysällä, joten pysy eväilläsil! Käytä nukkeja ja pieniä junia ponnahtaaksesi ulottumattomissa oleviin tavaroihin.

PELASTUSTEHTÄVÄ VIISI: **VARO KYLPYAIKAA!**

On vain yksi tapa pelastaa kylpyä varien tehdyt lelut - kylpyammeessa! Töytäise ensimmäistä näkemässäsi mysteeriblokkia ja amme putkahtaa esiliin köytettäväksesi.

Paina painiketta 1 hypätäksesi sisään, sitten painiketta 1

lentääksesi ylös. Muista tarkista alareuna löytääksesi kultaisia ristejä (ylimääräisiä elinaikojia) - olet jatkuvasti liikkeellä, joten ole valpas!

PELASTUSTEHTÄVÄ KUUSI: **SOTAISET LAUTAPELIT!**

Lautapelitehtaassa vilisee vihaisia sakkinappuloita ja kurjia dominolaattoja. Voita käärmelegloonia ja kiipeää ylös tikkaita pelastaaksesi panttivankina olevat lelut Dr. Maybe'n käsistä. Käytä super kurkottautumiskykyäsi ulottuaksesi salaisiin huoneisiin ja pelasta korttien ja dominolaattojen joukkoon kötkelyt lelut.

PELASTUSTEHTÄVÄ **SEITSEMÄN: LIEHAKOIVA LINNA!**

Juuksa pölkkyjen poikki ja pakene vihaisilta kukilta päästääksesi linnan ulkopuolella olevien esteiden yli. Hyppää linnan ikkunalaudoille päästääksesi linnan yläosaan ja pelastaaksesi lelut! Kukat hyökkäävät vain silloin, kun menet llian lähelle. Joten yritä pysyä mahdollisimman kaukana niistä!

PELASTUSTEHTÄVÄ **KAHDEKSAN: HYÖKKÄÄVÄT TAITEET**

Nämä epäystövällisiä stereosysteemejä, pensseleitä ja kirjoituskoneita et ole koskaan ennen tavannut! Tunkeudu tämän taidelehtaan läpi, äläkä tuhlaa aikaa.

PELASTUSTEHTÄVÄ YHDEKSÄN: **OMITUISIN SIRKUS MAAN PÄÄLLÄ!**

Päättelit ja clownit aiheuttavat suuria ongelmia ja otsan rypistyksejä Dr. Maybe'n sirkussessa! Joudut kanuunasta ammuttavaksi ja seikkailuun kerätessäsi kalken mahdollisen. Olet melkein valmis kohtaamaan Dr. Maybe'ni. Emme voiheet

hankkia salaisia tietoja tästä tehtaasta, joten sinun on suoritettava tämä tehtävä yksin. Onnea matkaan, Robocod!

KÄTKETYT AARTEET

Pond, kaikkialle lehtaisiin on kätketty monenlaisia tavaroita. Useimmissa artikkeleista saat tietyn määrään pisteytä parantaaksesi asemaasi vedenalaisena agenttina. Ansaittuasi 500,000 pistettä saat ylimääräisen mahdollisuuden. MUTTA, alapuolella on lista muutamista artikkeleista, joilla on jokin erikoinen merkitys.

VOIMATÄHDET

Poimi näitä saadaksesi ylimääräisen Robopuvun pariston.

LUODINKESTÄVÄ HAARNISKA

Dr. Maybe on sirotellut haarniskoja tehtaan eri alueille. Kun poimitt yhdön, sähkyvä suojakilpi välilläkäisesti ympäröi sinua Maybe'n ilkimyksiltä.

SIIPILISÄLÄITTEET

Ennen kuin tiedemlehemmme voivat yhdistääsi siipesi. Maybe'n ilkimykset varastivat ne ja veivät ne eri paikkoihin kalkkialle tehtaanseen. Poimiessasi ne paina painiketta 1 lentääksesi ylös, sitten D-laippaa OIKEALLE tai VASEMMALLE liikkuaaksi. Joskus löydät useita siipiä yhdessä. F.I.S.H. suosittelee sinua ottamaan yhden parin ja jättämään muut, jos satut tarvitsemaan niltä myöhemmin.

KULTAISET RISTIT

Poimi kultainen risti saadaksesi ylimääräisen elämän.

SATEENVARJOT

Kun putoat, putoat nopeasti ja lujaa - se hinta sinun on maksettava, kun sinulla on tonni terästä ylläsi. Poimi matkan varrella olevia sateenvarjoja hidastamaan putouksia. Liikuaksesi ilmassa: D-laippa OIKEALLE ja VASEMMALLE.

KREDIITIT

James Pond (tm) ja Robocod (tm) ovat Millenniumin tavaramerkkejä.

Kaikki ohjelmista on (C) 1993 Millennium/Vectordean. Kaikki oikeudet pidätetään. U.S.Gold Ltd. yhtiön lisenssillä. Kaikki oikeudet pidätetään. U.S. Gold on U.S. Gold Ltd. yhtiön rekisteröity tavaramerkki. Sega Enterprises Ltd. yhtiö on antanut luvan tämän pelin pelaamiseen SEGA MASTER SYSTEM järjestelmällä.

"SEGA" ja "MASTER SYSTEM" ovat Sega Enterprises Ltd. yhtiön tavaramerkkejä.

TAKUU

U.S. GOLD pidättää oikeuden parantaa tässä käskirjassa kuvatua tuotetta, milloin tahansa ja ilmoittamatta.

U.S. GOLD ei anna mitään takuita tulee tähän käskirjaan, sen laatuun, kaupallisuuteen tai soveltuuteen mihinkään erityseen.

Jos jotain vilkaa ilmenee 90-päivän rajottetun takuun aikana itse tuotteessa (tämä ei sis. tarkoita ohjelmaa, mikä tarjotaan "nykyisällään ollen"), palauta se alkuperäsessa kunnossa ostapaikkaan.

MEGA CARTRIDGEN KÄSSITELY

MEGA CARTRIDGE ('Mega pelipanos') on tarkoitettu yksinomaan SEGA MASTER SYSTEM varten.

Käytä sitä aiken:

1. Älä upota sitä veteen!
2. Älä taivutal
3. Älä iske rajustil
4. Älä jätä sitä välittömään auringonvaloon!
5. Älä pane lähelle kuumaa palkkaa!
6. Älä jätä sitä bentsilinen, ohentimien, yms. vaikuttukseen!

- Jos se kastuu, kulvaa se täysin ennen käyttöä.
- Jos se nyööttyy, pyyhi se varovaisesti salppuaveteen kostutetulla pehmeällä kankaalla.
- Käytön jälkeen pane se omaan säilytyslaatikkoon.
- Pidä tauko sillon tällöin, jos pelaat jatkuvasti

WAARSCHUWING

Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

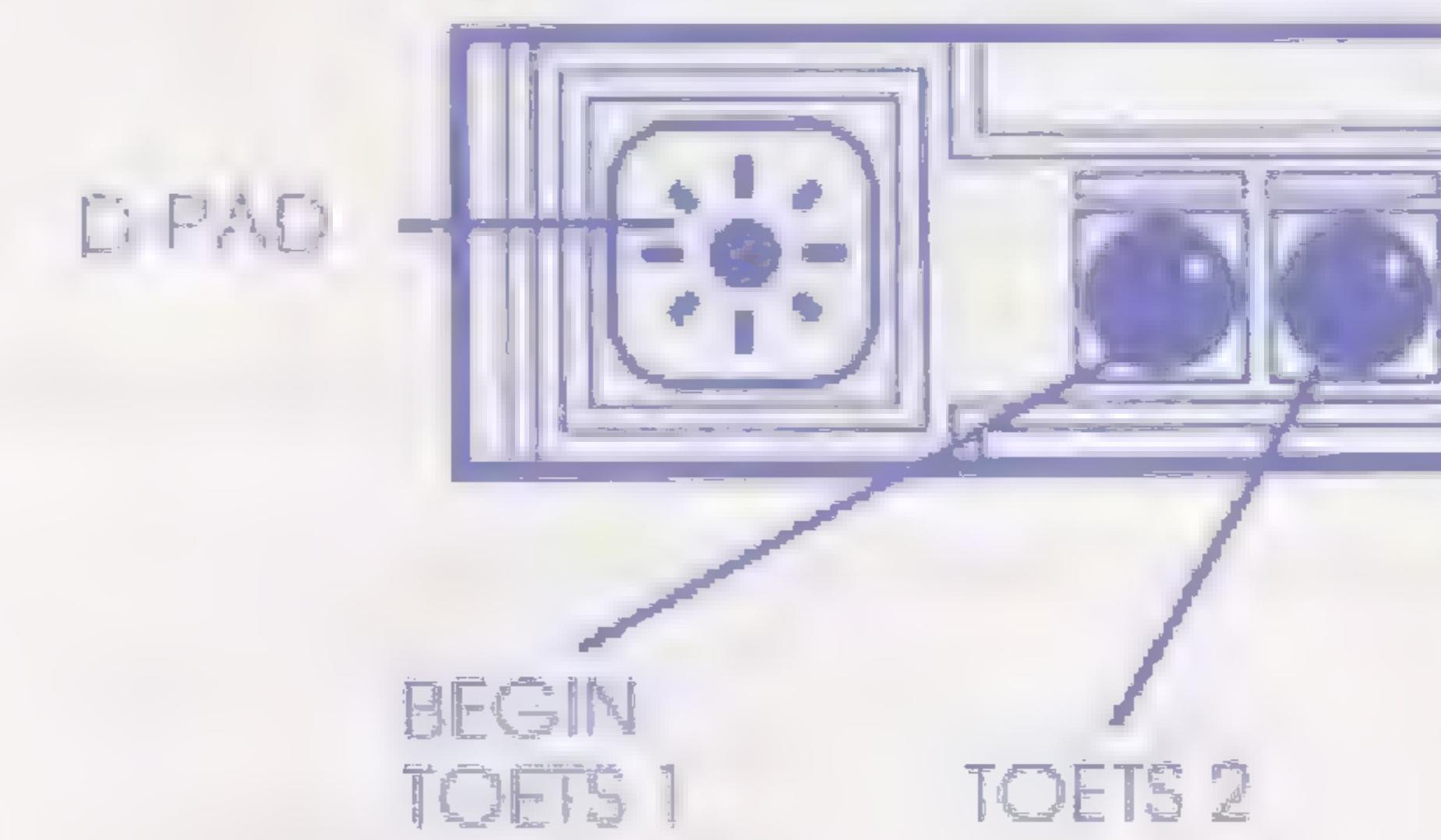
INHOUDSOPGAVE

HET SPEL STARTEN	40
BESTURING	41
JEZELF UITSTREKKEN	41
MAYBE S' GEMENERIKEN PLAT STAMPEN	41
RONDKUKEN	42
WAT ER TE ZIEN VALT	42
UITGANG WIJZERS	42
BONUSBLOKKEN	42
RESTERENDE KANSEN	42
PINGUINBOMMEN	42
PONDS BAKENS	42
TOP GEHEIM DOSSIER	42
REDDINGS OPERATIE EÉN: ANGSTAANJAGENDE SPORT ARTIKELEN	43
REDDINGS OPERATIE TWEE: ENGE PLUCHE BEESTEN!	43
REDDINGS OPERATIE DRIE: MISSELIJKMAKENDE SNOEPJES!	43
REDDINGS OPERATIE VIER: GEVAARLIJK MECHANISCH SPEELGOEDI	43
REDDINGS OPERATIE VIJF: PAS OP BIJ HET BADEN!	43
REDDINGS OPERATIE ZES: OORLOGSZUCHTIGE BORDSPELEN!	43
REDDINGS OPERATIE ZEVEN: HET KRUIPERIGE KASTEEL!	43
REDDINGS OPERATIE ACHT: AANVALLENDE KUNSTEN!	44
REDDINGS OPERATIE NEGEN: HET MEEST KRANKZINNIGE CIRCUS TER WERELD!	44
VERBORGEN SCHATTEN	44
KRACHTSTERREN	44
KOGELVRIJ HARNAS	44
VLEUGELS	44
GOUDEN ANKHS	44
PARAPLU'S	44
CREDITS	44
GARANTIE	45
BEHANDELEN VAN DE MEGA CARTRIDGE	45

HET SPEL STARTEN START INSTRUCTIES

Starten

1. Schakel de stroom van het Sega Master System UIT (knop op OFF). Stop nooit een spel-cassette in het Sega Master System, of verwijder nooit een spel-cassette wanneer het Master System aan staat.
2. Controleer of er een Controller is aangesloten op de poort genaamd Control 1 van de spelcomputer.
3. Stop de spelcassette in de daarvoor bestemde Ingang van het Master System. Om de cassette goed te bevestigen deze stevig aandrukken.
4. Schakel de stroom van het Master System AAN (knop op ON). Het Sega logo zal op het scherm verschijnen, gevolgd door het James Pond II Titelscherm. Als je deze schermen niet ziet, begin dan weer bij stap 1.
5. Druk op START (Toets 1) om met het spel te beginnen.



Belangrijk

Zorg er altijd voor dat de Sega Master System UIT staat voor je er een cassette in stopt of uit haalt.

KORT OVERZICHT VAN DE CONTROLLER

POND: HELP!

Datum: 23/12

08.00 uur

Noordpool

Aan: James Pond

Bericht van opper-generaal "s":

POND, DE KWAADAARDIGE DR. MAYBE IS WEER OPGEDOKEN.

Onze spionnen

hebben ons gerapporteerd dat hij op de Noordpool de speelgoedfabrieken van de kerstman is binnengedrongen. Hij is daar nu binnen, in de gedaante van pinguïns, aan het plaatsen, die binnen 48 uur zullen ontploffen.

Pond, veel van onze agenten hebben het geprobeerd, maar niemand is er in geslaagd om Dr. Maybe te verslaan. Daarom doen we nu een beroep op jou, Meester Cod onder de misdaad-bestrijders. Kom uit het water en trek je Robopak aan dat ontworpen is door Phil, de beste wetenschapper die we hebben.

Het pak bevat genoeg zuurstofhoudend water om jou en je schubben gezond te houden op het land. Phil heeft ook een stel vleugels en een schitterend hamas ontworpen, die aan het Robopak bevestigd kunnen worden. Helaas heeft Dr. Maybe trans gezien om deze te stelen en mee te nemen naar de speelgoedfabrieken voordat wij ze aan het pak konden bevestigen. Kijk daarom tijdens je missies uit naar deze hulpmiddelen. Ze kunnen je van pas komen in jouw gevecht tegen Dr. Maybe.

Omdat het robopak je bijzondere krachten verleent, gelijk aan die van een robot, zal je voor de rest van deze missie bekend zijn onder de codenaam ROBOCOD.

Veel succes, Robocod, en red alsjeblieft het SPEELGOED VAN DE KERSTMAN!

BESTURING

Robocod, omdat we beseffen dat je enige tijd nodig zult hebben om gewend te raken aan het robopak, vind je hieronder korte instructies waarmee je zo snel mogelijk in het pak thuis zult voelen, als een vis in het water.

Om het avontuur te onderbreken, druk je gewoon op PAUSE (PAUZE) op het Master System.

JEZELF UITSTREKKEN

Houd Toets 2 ingedrukt om je naar boven uit te strekken. Als je zo bij een richel komt, laat dan Toets 2 los om de richel vast te pakken en ga met de R-toets naar RECHTS of naar LINKS om langs de richel te bewegen. Je lichaam wordt vanzelf mee omhoog getrokken! Als je tijdens het omhoog strekken door een van Dr. Maybe's Gemeneriken in je staart wordt gebeten, zal je weer naar beneden vallen. Zorg dus voor een goede timing (als je een flink stuk moet strekken, probeer dan eerst de gemeneriken om je heen onschadelijk te maken voor je begint met uitstrekken).

MAYBE'S GEMENERIKEN PLAT STAMPEN

Druk om je tegenstanders (aan de ingewijden onder ons bekend als Maybe's gemeneriken) plat te stampen, eerst op Toets 1 om omhoog te springen en ga met de R-toets naar LINKS of RECHTS zodat je recht boven ze komt. Voor sommige gemeneriken heb je genoeg aan een goede landing; andere verdwijnen pas als je een paar keer op ze bent gesprongen. Als je in de lucht, voordat je op een gemenerik landt, met de R-toets OMHOOG gaat, zal de klap twee keer zo hard aankomen. Druk terwijl je op een gemenerik landt op Toets 1 en je krijgt een extra zetje omhoog!

RONDKIJKEN

Ga om de omgeving direct onder je te bekijken met de R-toets OMLAAG, en houd deze ingedrukt terwijl je op Toets 2 drukt. Als je nog meer wilt zien van wat zich onder je bevindt, ga dan met de R-toets OMLAAG, druk vervolgens op Toets 2 en ga met de R-toets naar RECHTS of LINKS.

WAT ER TE ZIEN VALT

Elke fabriek wordt bewaakt door Dr. Maybe's supergoedkope beveiligingssysteem. Waarom was dit zo goedkoop? Omdat het niet werkt bij de lage temperaturen die op de Noordpool heersen. Er is kortsluiting in het systeem opgetreden waardoor je ongehinderd van de ene fabriek naar de andere kunt gaan, maar alleen door onderaan te beginnen. Kijk goed naar de daken van het kasteel - misschien zie je interessante hoekjes en gaatjes. DRUK OP HET CONTINUE SCHERM (AAN HET EINDE VAN HET SPEL) OP Toets 1 OM VERDER TE GAAN MET HET SPEL.

UITGANG WIJZERS

Loop om een kamer te verlaten naar de Uitgang wijzer terwijl deze knippert. Soms moet je eerst alle pinguïnbommen verzamelen voordat de Uitgang wijzer gaat knipperen, maar soms ook niet (in een geheime bonuskamer knipperen ze bijvoorbeeld altijd). Vaak zijn er meerdere uitgangen uit een kamer.

BONUSBLOKKEN

Stoot van onderen tegen deze blokken en je zult worden verrast (leuk of minder leuk). REN WEG als er een gemenerik uit komt! Komt er echter een auto, vliegtuig of badkuip uit, spring er dan in en druk op Toets 1 om te gaan vliegen.

RESTERENDE KANSEN

Hier kun je zien hoeveel kansen je nog over hebt om het spel tot een goed einde te brengen. Op zijn ene hand tellt de Cod het aantal Kansen af dat je nog hebt om Dr. Maybe te verslaan. In zijn andere hand houdt hij de batterijen voor het Robopak. Elke keer als ÇÇn van de gemeneriken je aanraakt, zal je een batterij verliezen. Als je zonder batterijen komt te zitten zal het pak niet meer werken en verlies je een Kans. Je kunt een voorraad batterijen aanleggen door sterren te verzamelen.

PINGUINBOMMEN

Dr. Maybe heeft zijn bommen vermomd als pinguïns om zo jouw reddingsoperatie te bemoeilijken. Op de meeste levels zal je deze bommen tegenkomen. Voordat op een level de Uitgang Wijzer zal gaan knipperen, moet je eerst alle bommen onschadelijk maken.

PONDS BAKENS

Deze bakens zijn boven op de spionage foto niet te zien, maar je zult ze tegenkomen in sommige, moeilijkere kamers. Ze zien eruit als oranje dozen op een standaard. Als je ze passeert klappen ze open en komt er een foto van jou uit. Als je op een level ÇÇn van je Kansen verliest, zal je weer beginnen bij het laatste baken dat je passeerde.

TOP GEHEIM DOSSIER

Robocod, hieronder vind je de opdrachten voor je missies. Ze bevatten alle informatie die onze spionnen binnen de fabriek hebben verzameld. Let op, we hebben niet de sleutel van elke fabriek, maar als je al het speelgoed in een fabriek hebt kunnen redden, zal door de kortsluiting in Maybe's beveiligingssysteem de volgende deur vanzelf voor je geopend worden! VEEL SUCCES.

REDDINGS OPERATIE ÉÉN: ANGSTAANJAGENDE SPORT ARTIKELEN!

Spring over pingpong batjes en volleyballen. Strek je uit boven de gigantische bokshandschoenen en golfsticks om de vernietigende slaven van Dr. Maybe in de pan te hakken. Als het geluk met je is en je vindt een vliegtuig, spring dan in de cockpit om te vliegen! Volgens onze spionnen heeft Dr. Maybe hier een paar vleugels voor het Robopak verstopt.

REDDINGS OPERATIE TWEE: ENGE PLUCHE BEESTEN!

Redt de enge teddyberen en angstige neushoorns voordat Dr. Maybe ze opslokt! Verzamel in dit level punten en extra levens voor de moeilijke tijden die nog gaan komen. Druk naar beneden om de speelkaart-vogels boven je te ontwijken! Een beet van zo'n vogel komt je duur te staan!

REDDINGS OPERATIE DRIE: MISSELIJKMAKENDE SNOEPJES!

Hier in de snoepfabrieken van de Kerstman worden alle taarten, koekjes en snoepjes voor de hele wereld gemaakt. Vecht met de halfbakken Kersenvlaai Soldaten en met Maybe's gemanipuleerde rupsen om het bedorven snoep weer zoet te maken. Als blijkt dat de Uitgang wijzers geen uitkomst bieden, kijk dan naar geheime kullen en gangen.

REDDINGS OPERATIE VIER: GEVAARLIJK MECHANISCH SPEELGOED!

In de fabriek waar het mechanische speelgoed wordt gemaakt, zal je in elk hoekje achterna worden gezeten door modellentreinen, hongerige auto's en dolgedraaide opwindpoppen! Bij Dr. Maybe is een stukje los, dus blijf

voortdurend op je hoede! Gebruik de poppen en modellentreinen als springplanken om bij het speelgoed dat buiten je bereik is te komen.

REDDINGS OPERATIE VIJF: PAS OP BIJ HET BADEN!

Er is maar één manier om speelgoed dat gemaakt is voor het baden te redden - in een badkuip natuurlijk! Stoot tegen het eerste magische blok dat je tegenkomt en er zal een badkuip uit komen die je kunt gebruiken. Druk op Toets 1 om er in te springen, en nogmaals op Toets 1 om omhoog te vliegen. Kijk goed op de bodem of je Gouden Ankhs ziet (dit zijn extra levens). Omdat je steeds blijft bewegen, moet je goed op blijven letten!

REDDINGS OPERATIE ZES: OORLOGSZUCHTIGE BORDSPELEN!

In de fabriek voor het maken van bordspelen kom je overal kwaadaardige schaakstukken en walgelijke domino stenen tegen.

Versla de legioenen van slangen en klim op de hoge ladders om het speelgoed te redden dat door Dr. Maybe gevangen wordt gehouden. Gebruik je mogelijkheid om extra ver uit te strekken om zo bij de geheime kamers te komen, en red het speelgoed dat verborgen ligt tussen de speelkaarten en domino stenen.

REDDINGS OPERATIE ZEVEN: HET KRUIPERIGE KASTEEL!

Loop langs de blokken en probeer uit de buurt te blijven van de boze bloemen. Probeer zo langs de obstakels buiten het kasteel te komen. Spring op de vensterbanken van het kasteel om bij de top te kunnen komen, en red daar het speelgoed!

De bloemen zullen je alleen aanvallen als je te dicht bij ze in de buurt komt. Blijf dus zo ver mogelijk bij ze vandaan!

REDDINGS OPERATIE ACHT: AANVALLENDE KUNSTEN!

Je bent nog nooit zulke onvriendelijke stereo torens, verfkwasten en typemachines tegen gekomen! Probeer je weg door deze fabriek der kunsten te vinden, maar verspil geen tijd.

REDDINGS OPERATIE NEGEN: HET MEEST KRANKZINNIGE CIRCUS TER WERELD!

Circustenten en clowns zullen in Dr. Maybe's Circus voor problemen zorgen! Laat je als levende kanonskogel afschieten naar het avontuur, en verzamel alles wat je vindt. Nu ben je bijna zover om het tegen Dr. Maybe op te nemen! We zijn er niet in geslaagd om geheime informatie over deze fabriek te verzamelen. Je zult deze missie dus alleen moeten zien te klaren. Veel succes, Robocod!

VERBORGEN SCHATTEN

Pond, in de fabrieken liggen vele soorten voorwerpen verborgen. Door de meeste voorwerpen zal je een extra aantal punten krijgen die jouw score als onderwater agent verhogen. Als je 500.000 punten hebt verdiened, krijg je een extra leven. MAAR, de voorwerpen die hieronder vermeld zijn hebben een speciale betekenis.

KRACHTSTERREN

Pak de krachtsterren en verdien extra batterijen voor het Robopak.

KOGELVRIJ HARNAS

Dr. Maybe heeft in verschillende gedeelten van de fabrieken harnassen laten slingeren. Als je er hiervan ÇÇn oppakt zal je door het Robopak voor een tijdje vellig zijn voor Maybe's gemeneriken.

VLEUGELS

Voordat onze geleerden de kans kregen om deze vleugels aan het Robopak te bevestigen, werden ze gestolen door Dr. Maybe. Hij heeft ze op verschillende plaatsen in de fabrieken verstopt.

Druk als je er ÇÇn oppakt op Toets I om omhoog te vliegen. Ga dan met de R-toets naar LINKS of RECHTS om die kant op te gaan. Soms zal je meerdere paren vleugels op ÇÇn plek vinden. F.I.S.H. raad je aan om maar ÇÇn paar te pakken en de anderen te laten liggen voor het geval je ze later nog eens nodig hebt.

GOUDEN ANKHS

Raap een Gouden Ankh op en je krijgt een extra leven.

PARAPLU'S

Als je valt, zal je snel en hard naar beneden komen - jouw Robopak is namelijk gemaakt uit een ton staal. Pak daarom elke paraplu die je onderweg tegenkomt en gebruik ze als een parachute. Beweeg de R-toets naar LINKS of RECHTS om je tijdens jouw val te bewegen.

CREDITS

James Pond™ en Robocod™ zijn handelsmerken van Millennium.

Alle software is © 1993 Millennium/Vectordean. Alle rechten voorbehouden.

Licentie van U.S. Gold Ltd. Alle rechten voorbehouden. U.S. Gold is een geregistreerd handelsmerk van U.S. Gold Ltd. Alle rechten voorbehouden.

Dit spel is geproduceerd onder licentie van Sega Enterprises Ltd. voor het spelen op het SEGA MASTER SYSTEM.

"SEGA" en "MASTER SYSTEM" zijn handelsmerken van Sega Enterprises, Ltd.

GARANTIE

U.S. Gold behoudt zich het recht voor om, wanneer dan ook, zonder voorafgaande kennisgeving, verbeteringen aan te brengen aan het produkt dat in deze handleiding beschreven wordt. U.S. Gold geeft uitdrukkelijk geen garantie wat betreft de kwaliteit van deze handleiding, de verkoopbaarheid of de geschiktheid voor bepaalde doeleinden. Als er gedurende de garantieperiode van negentig dagen op het produkt zelf (dat wil zeggen niet de software van het programma, daar die geleverd wordt zoals die is), een mankement optreedt, stuur het produkt dan in de oorspronkelijke staat terug naar de plaats van aankoop.

BEHANDELEN VAN DE MEGA CARTRIDGE

De MEGA CARTRIDGE is alleen bedoeld voor het SEGA MASTER SYSTEM

Voor een juist gebruik:

1. Niet onderdompelen in water!
2. Niet buigen!
3. Niet blootstellen aan harde schokken!
4. Niet blootstellen aan direct zonlicht!
5. Niet beschadigen of vervormen!
6. Niet in de buurt van een hittebron plaatsen!
7. Niet blootstellen aan verdunner, benzine, enz.!

- Wanneer hij nat is, geheel drogen voor gebruik.
- Wanneer hij vuil wordt, voorzichtig afvegen met een zachte doek die in zeepwater werd gedompeld.
- Na gebruik terug in verpakking bergen.
- Zorg dat u bij langdurig spelen zo nu en dan een pauze intakt.

WARNING

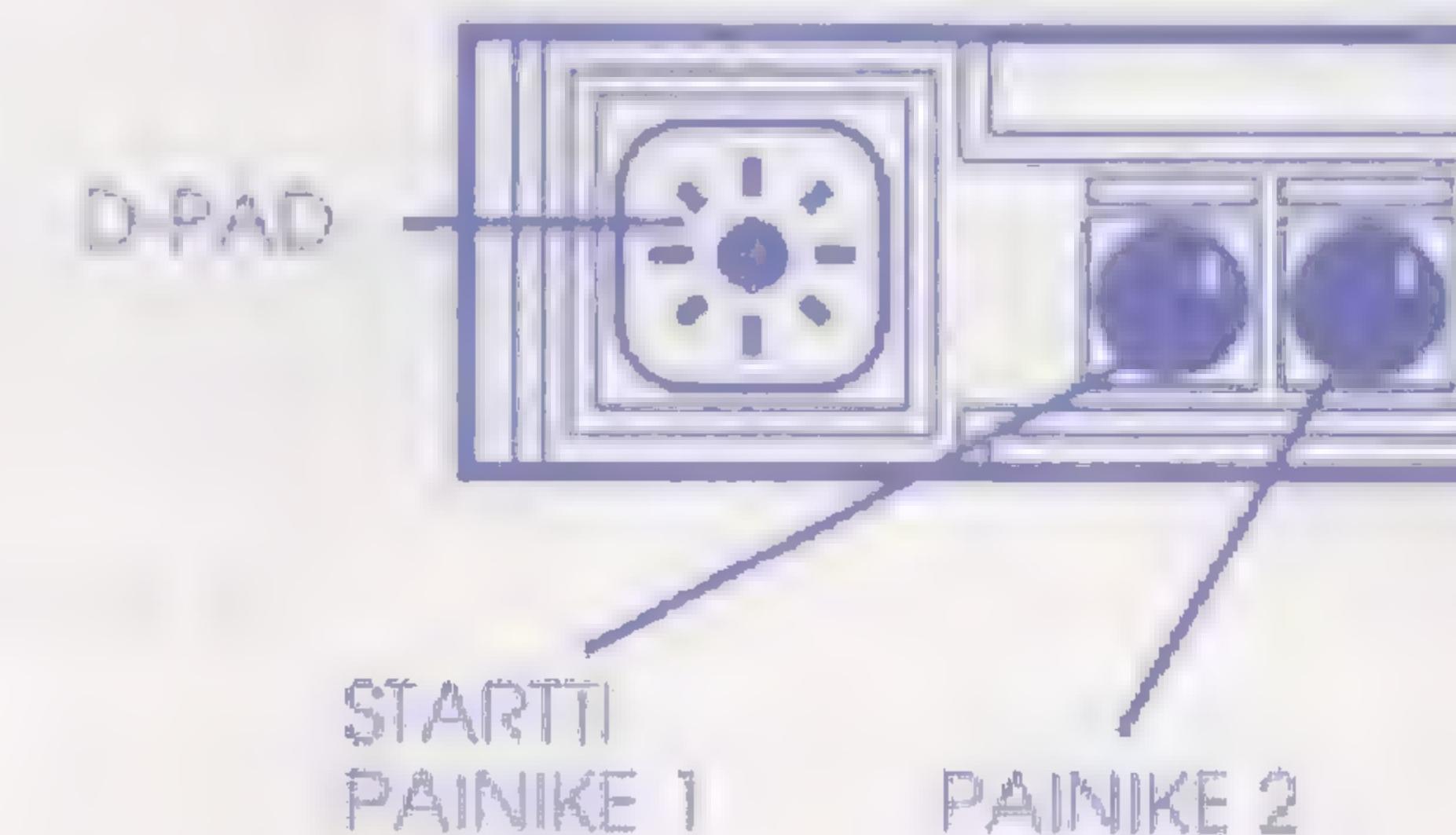
Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmens. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när bilden visas på detta slags tv- bildskärmar.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

LADDNINGSANVISNINGAR - ATT BÖRJA SPELET:	46
POND: HJÄLPI	47
KONTROLLER:	47
STRÄCKA PÅ D-PAD	47
DÖDAMAYBESVÄRSTINGAR	47
KOLLA	47
VADDUSER:	48
UTGÅNGARMEDBARBERARENNSKYLT:	48
BONUSBLOCK.	48
ÄTERSTÄENDE CHANSER.	48
PENGVINBOMBER.	48
PONDS MÄRKEN	48
HEMLIGDOSSIER.	48
RÄDDNINGSUPPDRAG 1: SKRÄMMANDE SPORT!	48
RÄDDNINGSUPPDRAG 2: FÖRSKRÄCKLIGA LUDDIGA LEKSAKERI	49
RÄDDNINGSUPPDRAG 3: ÄCKLIGA GODIS!	49
RÄDDNINGSUPPDRAG 4: HOTANDE MEKANISKA LEKSAKERI! ...	49
RÄDDNINGSUPPDRAG 5: AKTA DIG FÖR BADKARI!	49
RÄDDNINGSUPPDRAG 6: KRIGFÖRANDE BRÄDSPEL!	49
RÄDDNINGSUPPDRAG 7: DET FARLIGA SLOTTETI	49
RÄDDNINGSUPPDRAG 8: KONST SOM ANFALLERI	49
RÄDDNINGSUPPDRAG 9: VÄRLDENS KNÄÄPPASTE CIRKUS!	49
GOMDA SKATTER.	49
GARANTI	50
HUR DU SKÖTER KASSETTEN	50

Laddningsanvisningar: Att börja spelet.

1. Stäng av Sega™ Master System™. Sätt aldrig in ett spel och ta aldrig ut det, när spelmodulen är på.
2. Se till att en joy-pad av något slag har satts in i "Control 1" på spelmodulen.
3. Sätt in spelet. Se till att det sitter fast.
4. Sätt på strömmen. Titelskärmen visas efter några sekunder. Om skärmen inte visas, börja om igen från 1.
5. Tryck på START för att börja spela.



Viktigt

Se alltid till att strömmen är bortkopplad innan du stoppar in eller tar ut en Sega-Kassett.

Obs

Spelet är avsett för enbart en spelare.

POND: HJÄLP!

Datum: 23/12

Tid: 0800

Nordpolen.

MITT: James Pond

Meddelande från högste chefen "S":

POND— DENLÖMSKEDR. MAYBE ÄRTILLBAKA! Våra spioner har upptäckt att han har lyckats infiltrera Jultomtens stora leksaksfabriker vid Nordpolen och att han håller på att gömma bomber som ser ut som pengviner överallt i fabrikerna. De kommer att explodera om 48 timmar. Pond, du ska veta att många agenter har försökt, men hittills har ingen lyckats besegra dr. Maybe. Därför ropar vi på dig, kampen mot brottslighetens skicklige Cod (=torsk), och vi ber dig att lämna vattnet och klä dig i Robokostymen som har skapats av vår ledande vetenskapsman, Phil.

Kostympolen innehåller tillräckligt med syrehaltigt vatten för att hålla dig och dina fjäll i god form medan du är på torra land. Phil har också konstruerat vingar och glittrande rustning som skulle kunna användas tillsammans med kostympolen, men tyvärr så har dr. Maybe snott dem och tagit med sig dem till sina leksaksfabriker innan vi hann sätta fast dem. Det är bra om du letar efter dessa grejer under dina uppdrag— de kommer att vara nyttiga i din kamp mot dr. Maybe.

På grund av de speciella maskinliknande krafter som din Robokostym ger dig kommer vi att använda täcknamnet ROBOCOD medan du är på detta uppdrag.

Lycka till, Robocod, och RÄDDA JULTOMTENSLEKSAKERI!

KONTROLLER:

Vi inser, Robocod, att det kommer att ta tid innan du är van vid din Robokostym. Så att det går lite fortare här vi skrivit följande bruksanvisningar:

TA EN PAUS under ditt äventyr genom att trycka på PAUSE.

STRÄCKA PÅ DIG

Genom att trycka på "2". Om du vill nå ett fönsterbröde eller dylikt, tryck på "2" för att få tag i det och tryck sedan åt vänster eller höger för att flytta på dig. Då kommer din kropp att hoppa upp! Om en av Maybes värstingar bitar dig i stjärten medan du sträcker på dig faller du ner igen. Därför är det viktigt att du väljer rätt ögonblick. Om du kommer att sträcka på dig länge är det nog bäst om du först dödar alla värstingar omkring dig.

DÖDAMAYBESVÄRSTINGAR

Genom att falla på dem— tryck på knapp 1 för att hoppa och tryck åt vänster eller åt höger för att komma till rätt läge. Ibland behöver du slå dem bara en gång, ibland flera gånger innan de försvinner. Om du trycker neråt just innan du faller på en av dem fördubblas du slagstyrkan. Tryck på knapp 1 samtidigt som du slår ned på en värsting om du sedan vill hoppa extra högt.

KOLLA

Området direkt nedanför dig genom att trycka neråt en stund och tryck sedan på knapp 2. För att få en större överblick på detta område, tryck neråt en stund, tryck på knapp 2 och flytta på bilden med rikningsknapparna.

VADDUSER:

Varje fabrik skyddas av dr. Maybes urbilligt larmsystem. Varför är det så dåligt? Därför att det inte fungerar uppe i polcirkelns frusna ödemark. Det finns en kortslutning i systemet som tillåter dig att gå från en fabrik till en annan utan problem, bara du gör det i rätt ordning och börjar i varje fabrik på bottenvåningen. Glöm inte att titta noggrant uppe på slottets tak där det kan finnas något intressant i alla vinklar och vrår. FÖR ATT FORTSÄTTA SPELA NÄR FORTSÄTTNINGSSKÄRMEN VISAS (VID SPELETS SLUT), TRYCK PÅ KNAPP 1.

UTGÅNGARMEDBARBERARENSSKYLT:

För att lämna de flesta rummen, gå till barberarens skylt när den lyser. Ibland behöver du samla in alla pengvinbomber på ett visst rum innan utgången tänds, och ibland lyser utgångarna hela tiden (t. ex. om du befinner dig i ett hemligt bonusrum.) Det finns ofta fler än en utgång ur varje rum.

BONUSBLOCK.

Om du stöter ihop med dessa underifrån blir du ibland glad för att du gjorde det, men inte alltid... Om en värvling dyker upp, FLY! Om det blir istället en bil, ett flygplan eller ett baddrak, hoppa in och tryck på knapp 1 för att flyga iväg.

ÅTERSTÄENDE CHANSER.

Hur många chanser du har att avsluta spelet: på ena sidan räknar COD hur många chanser du har att fånga dr. Maybe. På andra sidan håller han batterier till Robokostymen. Varje gång en värvling rör vid dig förlorar du en batteri, och när batterierna tar slut förlorar du en chans. Öka ditt antal batterier genom att samla på stjärnor.

PENGVINBOMBER.

Dr. Maybes bomber ser ut som vanliga pengviner för att förhindra dina räddningsförsök. Det finns pengvinbomber på de flesta nivåerna och du måste slänga av alla bomber på en nivå innan barberarens skylt vid utgången tänds.

PONDS MÄRKEN

Hör tyvärr inte till det som våra spioner har lyckats upptäcka, men de finns i vissa av de svårare rummen. De ser ut som orangefärgade lådor som öppnar sig när du går förbi för att avslöja en bild på dig, James. Om du förlorar en chans börjar du om igen från sista märket du gick förbi på samma nivå.

HEMLIGDOSSIER:

Här får du dina uppdrag, Robocod. Här finns all information vi har fått från våra spioner på fabrikerna. Kom ihåg att vi inte har nycklarna till varje fabrik, men efter att du har räddat alla leksaker på en fabrik kommer Maybes kortslutat larmsystem att automatiskt öppna nästa dörr! LYCKA TILL.

RÄDDNINGSUPPDRAg 1: SKRÄMMANDE SPORT!

Hoppa över bordtennisracketar och volleybollar, sträcka sedan på dig högt över boxhandskarna och golfklubbarna för att slå dr. Maybe och förintelsens tjänare. Om du har tur och hittar ett flygplan, hoppa in i cockpiten och flyg iväg! Våra spioner har talat om för oss att det är dör som dr. Maybe har gömt ett par vingar till din Robokostym.

RÄDDNINGSUPPDRAg 2: FÖRSKRÄCKLIGA LUDDIGA LEKSAKER!

Rädda uppstoppade björnar och förskrämda flodhästar innan dr. Maybe slukar dem! Samla poäng och extra liv på denna nivå! Ifall det senare blir hårdare tider. Ducka för att undvika spelkorstålarna som flyger omkring, annars bitar de!

RÄDDNINGSUPPDAG 3: ÄCKLIGA GODIS!

Hela världens tårtor, godis och kakor tillverkas här på Jultomtens godisfabrik. Kämpa mot halvbakade körsbärspajsoldater och Maybes mutanta lusenfolingar så att alla sura godis blir söta igen. Om du inte är nöjd med dina framgångar genom utgångarna med barberarens skylt kan du leta efter hemliga gropar och tunnlar.

RÄDDNINGSUPPDAG 4: HOTANDE MEKANISKA LEKSAKER!

Tåg, bilar och uppdragbara dockor jagar dig genom hela fabriken, där dessa hotande mekaniska leksaker tillverkas! Kom ihåg att dr. Maybe är helt galen— se till att du alltid håller dig i toppform. Använd dockorna och de små tågen för att hoppa upp till de godisbitar som du annars inte kan nå.

RÄDDNINGSUPPDAG 5: AKTA DIG FÖR BADKAR!

Det finns bara ett sätt att rädda de leksaker man leker med när man badar, och det är förstås med ett badkar! Om du stöter ihop med det allraförsta speciella blocket som du ser dyker det upp ett badkar som du kan använda. Tryck på knapp 1 för att hoppa in och sen på knapp 1½ igen för att flyga. Se till att du kollar längst ner— det kan finnas Gyllene Ankh (extra liv). Du rör på dig ständigt— akta dig nu!

RÄDDNINGSUPPDAG 6: KRIGFÖRANDE BRÄDSPELI

Ejaka schackpjäser och grymma dominobrickor får du släss med i brädspelsfabriken. Besegra otaliga ormar och klättra upp långa stegar för att rädda de leksaker som tagits som glisslan av dr. Maybe. Använd din förmåga att sträcka på dig för att nå hemliga rum och för att rädda leksaker gömda bland korten och dominobrickorna.

RÄDDNINGSUPPDAG 7: DET FARLIGA SLOTTET!

Spring över blocken och undvik ilskna blommor för att komma förbi alla hinder utanför slottet. Hoppa upp på slottets fönsterbräden för att nå slottets tak och rädda leksakemai. Blommorna anfaller bara om du kommer för nära, försök då att hålla dig så långt borta som möjligt!

RÄDDNINGSUPPDAG 8: KONST SOM ANFALLER!

Stereoanläggningar, målpenslar och skrivmaskiner har aldrig varit så elaka som nu! Skynda dig att komma fram genom denna konsternas fabrik och slösa infe bort tid.

RÄDDNINGSUPPDAG 9: VÄRLDENS KNÄPPASTE CIRKUS!

Cirkustält och clownar kan göra dig allt annat än glad när du besöker dr. Maybes cirkus! Du kan till och med förväxlas med en kanonkula under detta äventyr medan du samlar allt du hinner. Du är nästan beredd att stå ansikte mot ansikte med dr. Maybe! Vi lyckades inte få tag på någon hemlig information angående denna fabrik, så du får klara av det här uppdraget på egen hand. Lycka till Robocod.

GOMDA SKATTER.

Pond— det finns alla slags föremål gömda överallt i fabrikerna. De flesta föremålen ger dig ett visst antal poäng för att förbättra din ställning som undervattensagent. När du 500 000 poäng får du en extra chans. Det finns några föremål med speciella egenskaper:

Kraftstjärnor: samla på dessa för att få extra batterier till din Robokostym.

Skottsäker rustning: Dr. Maybe har lämnat rustning på olika ställen i fabrikerna. Om du använder den, då ser du ett glittrande skyddsfält som omger dig en stund och som

underlättar din kamp mot Maybes värstingar.

Vingar: Innan våra vetenskapsmän hann ge dig dina vingar tog Maybes värstingar dem och ställde dem på olika ställen i fabrikerna. När du får tag på dem, tryck på knapp 1 för att flyga och sedan åt vänster eller åt höger för att flytta på dig. Ibland hittar du kanske flera par vingar som finns på samma ställe. F.I.S.K. rekommenderar att du tar bara ETT par och lämnar de andra ifall du behöver dem senare.

Gyllene Ankh: Om du hittar en sådan får du ett extra liv.

Paraplyer: När du faller, faller du snabbt och hårt. Detta är inte att förundra sig över— du är ju klädd i stål! Ta med paraplyer som du kanske hittar på din väg så att du faller mjukare. För att flytta på dig medan du faller kan du trycka åt vänster eller åt höger.

James Pond™ och Robocod™ är firmamärken som tillhör Millennium.

Mjukvaran är © 1993 Millennium/ Vectordeon. Alla rättigheter förbehållna.

Licens beviljad av U.S.Gold Ltd. Alla rättigheter förbehållna.

U.S.GOLD är ett märke som tillhör U.S.Gold Ltd.

Licens för detta spel beviljad av Sega Enterprises Ltd. för användning med SEGA MASTER SYSTEM

"SEGA" och "MASTER SYSTEM" är märken som tillhör Sega Enterprises Ltd.

GARANTI

U.S. Gold förbehåller sig rätten att utföra förbättringar av den i handboken beskrivna produkten, vid valfri tidpunkt och utan varsel.

U.S. Gold lämnar ingen garanti, omtingen direkt eller indirekt, befräffande denna handbok, dess kvalitet, säljbarhet och lämplighet för ett särskilt ändamål.

Om en bristfällighet uppstår i själva produkten (dvs inte i programvården, som förses "as is") under de 90 dagar som utgör perioden för den begränsade garantin, returnera den till inköpsstället i ursprungligt skick.

HUR DU SKÖTER KASSETTEN

Kassetten är endast avsedd att användas tillsammans med SEGA MASTER SYSTEM.

Försiktighetsåtgärder:

1. Aktas för fukt och vatten!
2. Får ej vikas!
3. Får ej utsättas för stötar!
4. Utsätt dem ej för starkt solljus!
5. Öppna dem ej eller skada dem!
6. Får inte utsättas för värme!
7. Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig - torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålsvatten.
- Efter användandet så lägg tillbaka kassetten i kassettasken.
- Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VAROITUS

Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saatavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai fahrata katodisädeputken tosforilla. Vältä tolstuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuksissa projektioteleviiossa.

BRUNNEN DER STADTVERWALTUNG

STADTVERWALTUNG DER STADT WILHELMSTADT

**THIS GAME IS LICENSED BY
SEGA FOR PLAY ON THE**

SEGA™

Master System™

**MASTER SYSTEM II, and MEGA DRIVE
with MASTER SYSTEM CONVERTER**

**SEGA is a trademark of
Sega Enterprises Ltd.
PRINTED IN JAPAN**

© 1993 Millennium / Vectordean. All rights reserved.
Unauthorised copying, lending or resale by any
means strictly prohibited.



MILLENNIUM

**U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX. England. Tel: 021 625 3366.**

